EDITORIALE

Mattina di Natale 2020, data dal suono sci-fi quando ero bambino, e che un po' postapocalittica è diventata davvero. È pure ammantata di tecnologia che negli anni '80 non potevo nemmeno immaginare, quando mettevo le mani su Intellivision tutto soddisfatto dei nemmeno venti pixel dei suoi "omini". Ora, invece, mi avvicino al piccolo albero colorato allestito nel soggiorno-cucina-antro del gamer sicuro di trovare in una delle scatole più grandi almeno una delle console nexgen, e in quel parallelepipedo nettamente più piccolo una nuova GPU per iniziare a far mangiare la polvere alle macchinette, sperando che anche mio figlio più piccolo – l'altro l'ha già fatto – diventi presto PCista. Forza, iniziamo da Xbox Series o quel che è, magari PS5, giusto per togliermi subito il pens.... EHHHHHHHH? Dentro lo scatolone ci sono tre scatole tipo matrioska, l'ultima contiene un maglione e un paio di calzoni con su un biglietto. La scritta recita "Perdonami" in rosso con degli smile beffardi intorno. Maledetti. Qualcuno deve avermi giocato un brutto scherzo... La mia compagna? Mia madre? BABBO NATALE!? Va beh, mi metto subito a scartare l'agognata RTX 3700 o RX 6800, non so se una o l'altra, ho lasciato al ciccione rosso-vesitito e ai suoi elfi la scelta, l'importante è che.. COSAAAAAAAA?!? Una compilation di mutande multicolore, dovrò ringraziare cortesemente mia suocera mentre il dolore mi consuma. Non c'è nulla di quello che m'interessava a parte... Cyberpunk 2077, lasciato sotto l'albero già scartato che, insomma, mi sento quasi ridicolo ad averlo messo lì, me lo sono regalato da solo e ho già fatto tre run. Forse posso farmelo bastare, in fondo è il gioco che più ho atteso nella mia vita, e non sono rimasto deluso. Grazie V, hai salvato il Natale come uno splendido angioletto cibernetico.

SOTTO L'ALBERO, AL POSTO DELLA FIAMMANTE NUOVA GPU HO TROVATO UNA COMPILATION DI MUTANDE MULTICOLORE

Tutto quello che avete letto è uno scherzo, naturalmente, non so nemmeno quanto divertente. Peraltro, a nessuno dei miei familiari avrei potuto chiedere regali così costosi, con la barba bianca e la mia prominente pancia avrei dovuto fare il Babbo Natale di me stesso, dilapidando risparmi senza farmi scoprire fino all'ultimo. E poi si tratta di una storia parzialmente vera, certo non solo per me: che siano state le scorte limitate per dire "hey, abbiamo venduto tutte le nostre console!", oppure i costi eccessivi di produzione di questo maledetto periodo, o ancora i dannati miner che hanno divorato tutte le GPU, il risultato è stato che molti di noi sono rimasti a bocca asciutta per i propri legittimi "desideri hardware". Sarei almeno rimasto soddisfatto del puntuale arrivo di Quest 2, se non fosse che la mia 1080 Ti inizia ad arrancare per l'elevatissima risoluzione e non so quando potrò mettere le mani su una nuova GPU a prezzi umani, ché ora come ora c'è chi ci specula sopra con spirito non esattamente natalizio. Per farvi sorridere, però, meglio della mia storiella farà senz'altro il contest con i bellissimi (e discretamente costosi) premi che abbiamo messo in palio per voi. Quindi che dire? Credo che questo bellissimo numero sia il miglior modo per augurarvi buon Natale e felice anno nuovo, un 2021 pieno di videogiochi e nuovi hardware con cui giocare prima, magari, di fare una bella passeggiata senza mascherina, baciando e abbracciando tutti al limite dell'orgia.

V E CYBERPUNK 2077 SONO ARRIVATI A SALVARE IL NATALE COME PUTTI CIBERNETICI

PER FARVI SORRIDERE, MEGLIO DELLA MIA STORIELLA FARÀ SENZ'ALTRO IL CONTEST CON BELLISSIMI PREMI

Mario "Second Variety" ***Baccigalupi***
secondvariety@thegamesmachine.it

TGM 378

SOMMARIO

10 CYBERPUNK 2077: A Dan Hero l'onore – e l'onere – di recensire l'ARPG forse più atteso di sempre.

18 PS5 E XBOX SERIES: La next gen console è qui, pronta a influenzare anche la Master Race.

SHADOWLANDS: Hands-on sulla nuova espansione di World of Warcraft. 16 anni e non sentirli. **24**

40 AMNESIA REBIRTH: Macchè CoD, macché Valhalla, il vero capolavoro è il nuovo gioco di Frictional!

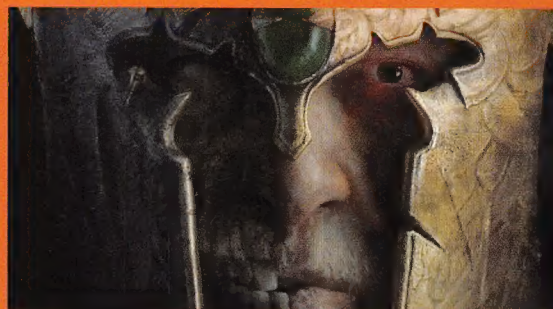
HALF-LIFE: La storia del gioco che ha cambiato il videoludo, raccontata da Docmanhattan. **76**

A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

ORRORI NELLO SPAZIO

In lavorazione presso Kuklam Studios, un piccolo studio indipendente formato da ex sviluppatori di CD Projekt RED, CryoSpace è un nuovo survival horror a tema fantascientifico in arrivo su PC. In CryoSpace prenderemo il controllo di un povero addetto alla manutenzione di una nave colonia che si ritrova, suo malgrado, a dover salvare l'equipaggio del vascello dagli orrori indicibili che l'hanno preso di mira. Il nostro compito sarà dunque quello di risvegliare i compagni di viaggio dal sonno criogenico, cercando al contempo di scoprire quali entità hanno deciso di attaccare la nave, evitando di lasciarci la pelle. Per farlo bisognerà raccogliere risorse, risolvere enigmi, evitare trappole letali e – occasionalmente – abbattere le strane creature che assediano la nave colonia. Prima di mettere le mani su CryoSpace, però, bisognerà attendere un bel po': il gioco non approderà su Steam prima del 2022.

IL RITORNO DI RE ARTÙ

Neocore Games ha annunciato King Arthur: Knight's Tale, un nuovo videogioco di ruolo a sfondo tattico che approderà nel corso del prossimo anno su PC. In King Arthur: Knight's Tale seguiremo le vicende di Sir Mordred, la nemesi di Re Artù che è riuscita finalmente e dopo numerose tribolazioni ad abbattere il suo arcinemico. Peccato che Re Artù, prima di spirare, abbia ferito a morte il protagonista. Ritornato in vita grazie all'intervento miracoloso della Dama del Lago, Sir Mordred deve eliminare una volta per tutte il sovrano corrotto, anch'egli afflitto dalla maledizione della non-morte. Il gioco ci metterà così al comando di un manipolo di eroi impegnato a combattere le forze di Re Artù, mettendo insieme i Cavalieri della Tavola Rotonda per sconfiggere il sovrano di un'Avalon ormai in rovina. Ognuno di questi eroi leggendari potrà essere personalizzato nei minimi particolari e, acquisendo esperienza, guadagnerà abilità marziali sempre più devastanti. Non mancheranno quest narrative e scelte morali che andranno a plasmare l'avventura. Per concludere lo sviluppo del gioco, i ragazzi di Neocore Games si sono rivolti a Kickstarter, dove hanno raccolto circa 150 mila sterline su un totale di 115 mila pound richiesti. Appare dunque chiaro che King Arthur: Knight's Tale verrà portato a compimento e sarà tra le nostre mani nel 2021.

Klabater, lo studio responsabile dello sviluppo di Crossroads Inn, e Juggler Games, autori di My Memory of Us, hanno annunciato il gestionale The Amazing American Circus. Si tratta di un titolo di stampo manageriale che fonde le meccaniche tipiche di un titolo di questo genere con quelle di un gioco di carte. Come gestore di un circo caduto in disgrazia, il compito del giocatore sarà quello di viaggiare per tutti gli Stati Uniti d'America e tentare di salvare l'attività circense itinerante acquisendo artisti sempre più esperti e tirando su uno show davvero memorabile. Non mancherà, poi, una trama appassionante ambientata durante i turbolenti anni della seconda Rivoluzione Industriale, nel corso del 19° secolo, all'interno di una società – quella americana – in continuo mutamento. The Amazing American Circus farà capolino su Steam nel corso del 2021.

Nel futuro di IO Interactive c'è un uomo al servizio di Sua Maestà. Ebbene sì: lo studio danese sta lavorando a un videogioco con protagonista un giovane James Bond. In Project 007, questo il titolo provvisorio del gioco, vestiremo i panni del celebre agente segreto britannico nato dalla penna di Ian Fleming. Affronteremo una storia inedita che per la prima volta in assoluto narrerà le origini di questo affascinante personaggio e di come sia riuscito a guadagnare il rango di Doppio Zero. Peccato che i dettagli al momento finiscano qui, ma non nascondiamo una certa impazienza di saperne di più.

» VENDICATORI A PICCO

È ufficiale: sono ingenti le perdite che Square Enix ha accusato per via dell'insuccesso di Marvel's Avengers. Con appena 3 milioni di copie vendute, il publisher ha perso circa 60 milioni di dollari.

» KERBAL 2 RINVIATO (DI NUOVO)

Ennesimo rinvio per Kerbal Space Program 2. Citando i problemi dovuti alla pandemia di Covid-19, il creative director Nate Simpson fa sapere che il gioco uscirà non prima del 2022.

» LEVEL-5 IN DIFFICOLTÀ

La compagnia giapponese ha chiuso tutte le sue attività in Occidente, inclusi gli uffici di Level-5 International America e Level-5 Abby. A questo punto la localizzazione occidentale dei videogiochi futuri è a rischio.

» TRA LE STELLE CON INON ZUR?

Il celebre compositore israeliano ha fatto sapere che sta componendo la colonna sonora di un nuovo videogioco. Viste le frequenti collaborazioni con Bethesda, possiamo ipotizzare che si tratti di Starfield.

» UNO STUDIO PER ANNAPURNA

Annapurna Interactive, publisher di numerose opere indipendenti, ha aperto il suo primo studio di sviluppo interno. La nuova realtà con sede a Los Angeles si occuperà di realizzare esperienze videoludiche inedite.

» CROTEAM SI ACCASA

La compagnia croata celebre per la saga di Serious Sam è stata acquisita da Devolver Digital, già publisher di quasi tutti i videogiochi prodotti da Croteam, suggellando così un sodalizio che va avanti da molti anni.

BATTAGLIA REALE TRA VAMPIRI

Sappiamo che ne sentivate il bisogno: è in arrivo un nuovo videogioco multiplayer incentrato sulla licenza di Vampire: The Masquerade. L'opera – naturalmente di stampo battle royale – è in sviluppo presso la software house indipendente danese Sharkmob e non sarà pronto prima della seconda metà del 2021. Ancora sprovvisto di un titolo ufficiale, il gioco sarà ambientato tra le strade di Praga e permetterà ai giocatori di vestire i sanguinolenti panni di un vampiro impegnato in una lotta senza quartiere e all'ultimo sangue, è proprio il caso di dirlo, finché non ne rimarrà soltanto uno.

NUOVI ACQUISTI PER EMBRACER

Embracer Group, la holding che controlla tra gli altri Koch Media, Saber Interactive e THQ Nordic, ha finalizzato l'acquisizione di tredici compagnie, di cui ben undici studi di sviluppo. Tra questi, l'acquisto sicuramente più importante è quello di Flying Wild Hog, la software house polacca che ha dato i natali ai recenti Shadow Warrior. Attualmente al lavoro sul terzo capitolo del franchise, Flying Wild Hog è entrata a far parte della scuderia di Koch Media portando con sé gli studi di Varsavia, Rzeszów e Cracovia. Tra le altre realtà acquisite da Embracer troviamo anche l'italiana 34BigThings (Redout), lo studio mobile A Thinking Ape Entertainment, Coffee Stain North (A Story About My Uncle), IUGO Mobile Entertainment (The Walking Dead: Road to Survival), Mad Head Games (Mystery Case Files), Nimble Giant Entertainment (Quantum League), Purple Lamp Studios (SpongeBob SquarePants), Snapshot Games (Phoenix Point), Zen Studios (Pinball FX), e infine Silent Games, al lavoro sul suo titolo di debutto. A questi vanno aggiunti anche i fornitori di servizi Sandbox Strategies e Quantic Lab.

INSURREZIONE DIVINA

Vi manca mazzuolare in allegria qualche crudele divinità che tiene sotto scacco l'intera razza umana? Ebbene, il nuovissimo Gods Will Fall potrebbe fare proprio al caso vostro. Ambientato in un brutale mondo dark fantasy, questo action sviluppato dallo studio inglese Clever Beans e prodotto da Deep Silver narra le gesta di un gruppo di guerrieri celtici impegnati a spezzare le catene che legano l'umanità agli dèi. Propensi alla crudeltà e alla sofferenza, chiedono di essere serviti con cieca adorazione attraverso un giuramento di fedeltà imposto a ogni uomo, donna e bambino. Chi non si sottomette alla volontà degli dèi perirà di una morte lenta e spietata. A noi il compito di recidere questa morsa insorgendo contro legioni di bestie orribili e servitori che dimorano in ciascuno dei regni infernali delle divinità. Il gioco mette a disposizione otto guerrieri di diverso tipo, ciascuno con equipaggiamento e abilità uniche. Gods Will Fall sarà disponibile su PC nel corso del primo trimestre del 2021.

NUOVA VITA A SANDROCK

Dopo l'ottimo successo di My Time at Portia, Pathea Games ha deciso di tentare il bis con un seguito diretto intitolato My Time at Sandrock. Il gioco manterrà una tipica struttura sandbox mutuata da titoli simili al filone di Harvest Moon, tuttavia i ragazzi di Pathea hanno intenzione di puntare su una trama molto più curata e sfaccettata, donando maggiore spessore ai vari personaggi. Tra i punti deboli del predecessore, infatti, vi era proprio un comparto narrativo poco curato. L'intenzione degli sviluppatori è dunque quella di mantenere immutata la formula di gioco, salvo l'aggiunta di alcune migliorie, cercando al contempo di offrire una trama di gran lunga più appassionante. Affinché ciò accada, però, il team ha dato il via a una campagna di crowdfunding su Kickstarter che si è già conclusa con successo, superando l'obiettivo dei 100 mila dollari richiesti. I fondi aggiuntivi verranno impiegati per aggiungere il multiplayer e ulteriori PNG. Segnaliamo, infine, che My Time at Sandrock arriverà in primavera su Steam tramite il programma di Accesso Anticipato.

IL RITORNO DI SHEPARD

Era nell'aria già da tempo ormai, ma solo adesso ne abbiamo avuto la conferma: BioWare è al lavoro su una raccolta dei primi tre Mass Effect, ovviamente tutti in versione rimasterizzata. Mass Effect: Legendary Edition, questo il titolo ufficiale della collection, presenterà svariate novità sul fronte grafico: tra queste segnaliamo nuove texture, modelli e shader rinnovati, e supporto a risoluzioni maggiori, fino all'ormai imprescindibile 4K. La raccolta includerà tutta la saga del capitano Shepard e dell'equipaggio della Normandy, compresi i DLC single player pubblicati nel corso degli anni. L'iniziativa di rammodernamento si concluderà entro la prossima primavera, periodo che Electronic Arts e BioWare hanno individuato come finestra di lancio di questa Edizione rivista e corretta. Lo studio canadese guidato da Casey Hudson ha tuttavia lasciato intendere che le novità non si fermano qui: lo stesso Hudson ha difatti dichiarato che un team di veterani sta progettando un'incarnazione del tutto inedita del franchise di Mass Effect. I lavori sono ancora in una fase iniziale, quindi potrebbe volerci molto tempo prima che il gioco possa vedere la luce del sole.

» WATCH

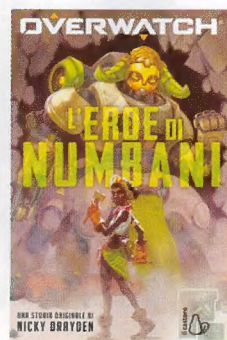
HOW MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR RECREATED OUR ENTIRE PLANET (NoClip)

Un lungo ed esaustivo dietro le quinte accompagnati da Jorg Neumann di Microsoft e Sebastian Wloch di Asobo Studio. Il team di NoClip pone sotto i riflettori le diverse tecnologie all'avanguardia che sono state impiegate dagli sviluppatori per ricreare fedelmente e in tempo reale l'intero pianeta Terra nell'ultima iterazione del simulatore di volo per antonomasia.

» READ

L'EROE DI NUMBANI

EDITORE: IL CASTORO – € 13,50

Nella città tecnologicamente avanzata di Numbani, in un futuro non troppo lontano, gli esseri umani vivono in armonia con robot umanoidi noti come Omnic. Quando un terrorista cerca di distruggere quell'equilibrio, un'eroina di nome Efi Oladele si fa avanti. Efi ha solo dodici anni e progetta robot da quando era piccola, ma dopo aver assistito al tremendo attacco di Doomfist alla sua città, si sente chiamata a costruire qualcosa di più grande: un vero guardiano di Numbani. Mentre Doomfist semina discordia tra umani e Omnic, Efi crea un robot intelligente e compassionevole, Orisa. Orisa diventerà l'eroe che serve a Numbani prima che sia troppo tardi?

» BOOKMARKS
COSE CHE VAL LA PENA LEGGERE (ONLINE, E NON SOLO)

I VIDEOGIOCHI FANNO BENE (TGM)
Il nostro Claudio Magistrelli analizza uno studio dell'Università di Oxford incentrato sulla correlazione tra videogiochi e salute mentale.

TEMPUS FUGIT (TGM)
Una riflessione di Gabriele Barducci sulla sempre crescente longevità dei videogiochi, tra aggiornamenti post-lancio, DLC ed espansioni.

CLOUD GAMING'S HISTORY OF FALSE STARTS AND PROMISING REBOOTS (POLYGON)
Da OnLive a Google Stadia, il viaggio dell'industria verso un futuro di videogiochi via cloud è come un giro sulle montagne russe.

5 HIDDEN GEMS YOU MISSED IN 2020 (GAMEINFORMER)
Il 2020 è stato un anno ricco di nuove uscite, tanto che qualche videogioco davvero meritevole può esserci sfuggito. Ecco dunque cinque titoli da non perdere.

TGM CONTEST DI NATALE!

Carissimi amici, eroi che continuate nel 2020 a godere di una rivista cartacea, TGM ha pensato di premiarvi con un altro mirabolante contest! Le regole sono semplici e utili in un sol colpo, ricercando il diretto e continuo confronto con voi lettori:

- ❑ quali sono i contenti che amate di più di The Games Machine tra recensioni, news, rubriche e tutto il resto della nostra attuale offerta?
- ❑ cosa cambiereste/introdurreste/modifichereste?

Semplicemente, selezioneremo quelle che per noi saranno le migliori segnalazioni e proposte in una classifica di tre vincitori.
Inivateci le vostre idee e suggerimenti via email a:
redazione@thegamesmachine.it
Ai primi 3 classificati, a insindacabile giudizio della redazione, andranno un Pad Razer, un case NZXT e delle cuffie Plantronics*.
Gagliardo, no? Siamo ansiosi di leggere le vostre idee e soprattutto di premiarle!
Avete tempo fino al 31/01/2021.

**In caso di non disponibilità saranno proposte alternative di pari valore.*

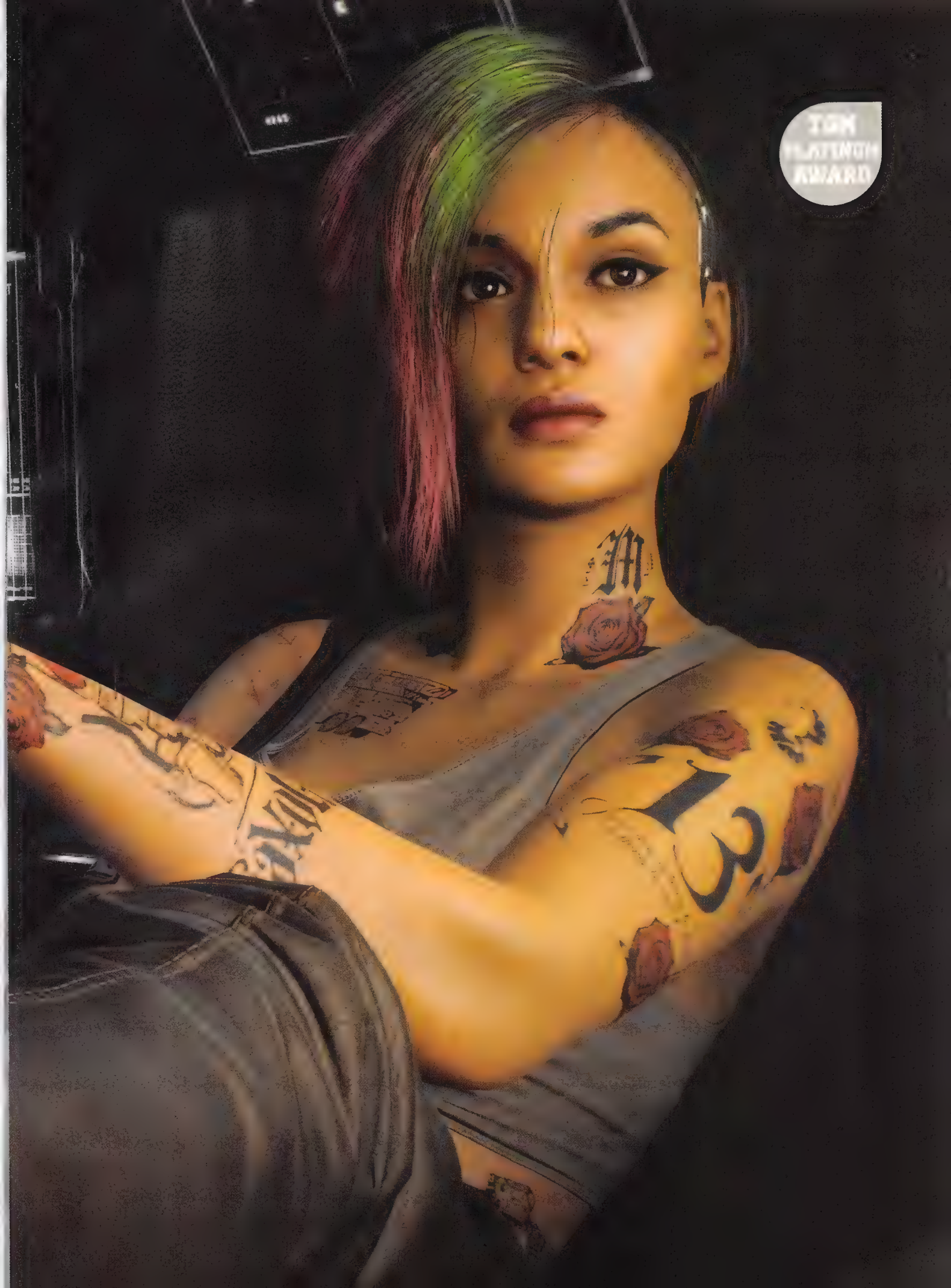
CYBERPUNK 2077

L'ALBA DI UN NUOVO FUTURO

V alza lo sguardo verso l'abbagliante ologramma in fondo alla strada, tagliato dalla pioggia come interferenze su uno schermo. Ha fatto tanta strada, la fatica è stata enorme, gli occhi dolgono ancora dell'ultimo innesto al nervo ottico. Ma finalmente è qui.

di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

C'è stato un momento etereo come un sospiro ma intenso come un uragano, in cui Cyberpunk 2077 era solo un'idea. Lì sul palco della CD PROJEKT RED Summer Conference del 2012, quando Marcin Iwinski annunciò il gioco fissando un ipotetico 2015 come data di pubblicazione. Non andò proprio così, tanto che un peso massimo come The Witcher 3: Wild Hunt fece in tempo a essere pubblicato e far man bassa di meritati premi nell'intervallo di tempo che va da quella reticente presentazione al trailer che scosse l'E3 del 2018 con la grazia di una bomba atomica sparata a bruciapelo. E poi arriva il 2020, l'annus horribilis che fa crollare come un castello di carte tutte le certezze accumulate nella nostra vita di ignari privilegiati, non ultima quella di poter mettere le mani sul gioco in primavera. Non posso neppure immaginare il livello di stress accumulato in questi ultimi mesi dagli artisti dello studio polacco, una situazione imprevedibile che tra rimandi e polemiche ha stagliato più di un'ombra sul gioco e la sua gigantesca promessa, quella di essere l'esperienza definitiva per gli orfani di Sterling e Gibson. Eppure non è bastato, perché Cyberpunk 2077 è finalmente tra noi, incurante di tutto ciò che il 2020 può avergli lanciato contro. È tempo di aprire le danze, choomba.

Cyberpunk 2077

Il primo assaggio della libertà offerta da Night City, un momento che ricorderò negli anni a venire.

RUNNING CHROME

"Dimenticate tutto quello che pensate di sapere sui cyborg". Se la frase vi riporta indietro al 1988, allora avete vinto una birra nel più lercio bar di Night City. È l'anno in cui Talsorian Games pubblica Cyberpunk, visionaria creatura di Mike Pondsmith che strapperà gli amanti dei giochi di ruolo da segrete e castelli per sbatterli senza troppi complimenti in un futuro dove avere un innesto cibernetico è tanto comune quanto farsi un buco per gli orecchini. Un'ambientazione ispirata all'omonima corrente artistica e letteraria dove il consumismo impazzisce in nome del trionfo dello stile sulla sostanza, generando un netto distanziamento tra le classi sociali che danzano tra le budella d'acciaio e cemento di Night City, megalopoli sorta dalle rovine di Coronado Bay. Un ecosistema malato dove la notte è squarciata dai guizzanti lampi delle insegne al neon che illuminano le lotte di potere delle megacorporazioni e la fredda brutalità delle forze dell'ordine, lasciando nell'ombra dei vicoli i reietti che cercano di sopravvivere con ogni mezzo. È il futuro dipinto in pellicole come Blade Runner e Robocop, dove tecnologia e violenza collidono come treni in corsa sullo stesso binario; sfortunatamente è anche lo scenario in cui il protagonista V vive alla giornata come mercenario, accettando incarichi di ogni genere in attesa della grande occasione che cambierà la sua vita. Cyberpunk 2077 è un gioco di ruolo in prima persona open world ambientato nell'idillico futuro di cui sopra, ed è ispirato al regolamento pen & paper che abbiamo presentato nella pagina precedente. Questo vuol dire che i ragazzi di CD Project RED hanno dovuto operare delle scelte piuttosto che sfidare i mulini a vento cercando di replicare i manuali originali, ottenendo un risultato encomiabile. Cyoerpunk 2077 è profondo, ma al tempo stesso dinamico e adrenalinico, un risultato ottenuto nascondendo con successo la sua anima ruolistica sotto una presentazione audiovisiva straordinaria e un'azione arcade che sa divertire e ammaliare, in egual misura. Il personaggio di V – uomo o donna che sia – è definito da cinque statistiche rispetto alle nove del regolamento originale, più che sufficienti per plasmarlo secondo le aspirazioni del giocatore con un sistema di crescita flessibile e libero dal vincolo delle classi. È semplice: ogni livello permette di incrementare una caratteristica, e ciascuna spalanca le porte a una ricca rete di abilità che spaziano dai perk a nuove tecniche come abbattimenti in salto o coltelli da lancio per ghermire gli ignari nemici dalle tenebre. Queste vengono attivate investendo punti guadagnati a ogni livello, ma per ottenere i risultati migliori c'è bisogno della buona,

> CYBERPUNK 2077 È PROFONDO, MA AL TEMPO STESSO DINAMICO E ADRENALINICO, UN RISULTATO OTTENUTO CELANDO CON SUCCESSO LA SUA ANIMA RUOLISTICA SOTTO UNA PRESENTAZIONE AUDIOVISIVA STRAORDINARIA

Meglio tenere un profilo basso con quella specie di ED-209.

vecchia pratica sul campo: per fare un semplice esempio, sconfiggete i nemici strisciando inosservati e in breve tempo perfezionerete l'arte dell'occultamento, ottenendo in premio punti supplementari, bonus specifici e sbloccando i vantaggi più interessanti.

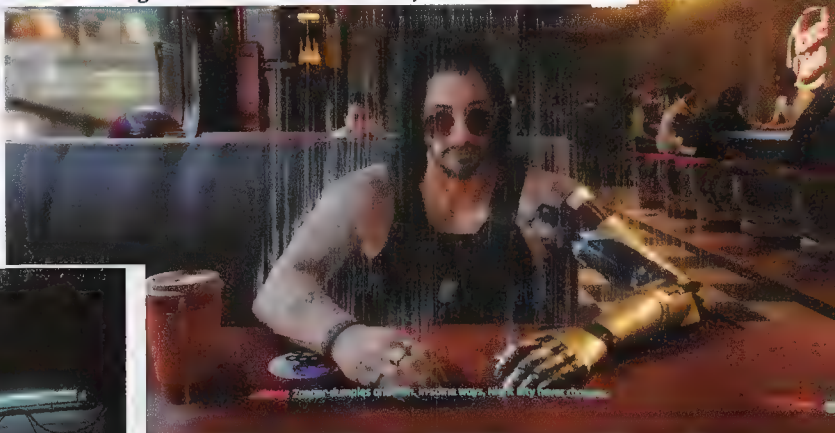
MIRRORSHADES

I più anziani riconosceranno lo stesso sistema che regolava i progressi nel vecchio Dungeon Master, ma qui c'è un piccolo cavillo: il livello della caratteristica dominante decreta il limite raggiungibile nei suoi alberi delle abilità. Riallacciandoci all'esempio precedente, per diventare un vero ninja dovrete obbligatoriamente far salire la caratteristica Cool (unione tra freddezza e forza di volontà; perdonate l'assenza di una traduzione ufficiale ma il codice fornito per la recensione era completamente in inglese) e padroneggiare perfettamente il sentiero dell'assassinio silenzioso; come incoraggiamento, tenete sempre presente che ogni caratteristica offre anche benefici immediati, incrementando i punti ferita, l'evasione e le resistenze elementali. È un meccanismo preciso come un orologio, che permette di sviluppare archetipi personalizzati e privi di qualunque restrizione: volete un energumeno tostissimo negli scontri a fuoco e nel corpo a corpo? No problem, basta padroneggiare Corpo, Riflessi e le relative abilità per plasmare il gorilla dei vostri sogni, tanto abile nella lotta quanto utile nello scardinare porte blindate a mani nude. Vi sta esplodendo la testa pianificando il vostro avatar ideale? Rilassatevi, perché c'è ancora tanto di cui parlare. Una delle "vittime" illustri nel passaggio dal gioco cartaceo è l'empatia, ovvero una sorta di carisma che determina anche l'attaccamento del personaggio alla propria umanità in un mondo dove possedere impianti cibernetici più o meno intrusivi fa parte del quotidiano, l'indice che separa un essere umano lucido da un incubo biomeccanico fuori controllo. È un argomento piuttosto caldo, esplorato con supposizioni anche da noi di TGM durante una vecchia chiacchierata

Spesso le risposte vanno date in uno stretto limite di tempo: qui ho deciso di far parlare il piombo, scongiurando un game over.

Judy è un personaggio molto articolato, che incontrerete spesso. Vi introdurrà alle meraviglie della Braindance.

in streaming. Orbene, questa prospettiva è stata totalmente eliminata in Cyberpunk 2077, probabilmente perché poco stimolante in assenza di un party e di un master in carne e ossa che potesse rendere miserabile la vita al novello Frankenstein. V può dunque installare tutti i dispositivi che vuole, a patto di visitare la clinica del più vicino ripperdoc sventolando denaro sonante. La chirurgia del futuro fa miracoli, e il corpo di V può essere modificato inserendo innesti assortiti in venti diversi

Il filo che lega V a Johnny è complesso. Il fatto che quest'ultimo sia un adorabile figlio di buona donna non aiuta particolarmente.

slot per ottenere abilità sovrumane. Salti prodigiosi, pelle corazzata e fighissime lame retrattili per scagliarsi sui nemici con balzi degni di Wolverine sono le più evidenti, ma in ballo ci sono anche modificatori un filo meno "esuberanti" come la rigenerazione e il collegamento neurale alle armi intelligenti, in modo da indirizzare i proiettili automaticamente nel cranio del nemico senza perdersi in quisquilie come la mira. L'ideale per combattere il fuoco col fuoco, perché i cosiddetti cyberpsycho esistono eccome nell'universo di Cyberpunk 2077, ma ci arriviamo tra un attimo.

WHEN GRAVITY FAILS

Giusto il tempo di menzionare lo street cred, ovvero l'ennesima variante da considerare nella strada che porterà V a essere il miglior mercenario di Night City. È un sistema di reputazione che cresce indipendentemente dalla canonica esperienza, e si ottiene completando incarichi e facendo fuori i ricercati; senza la dovuta fama i negozianti si rifiuteranno di vendere la mercanzia più pregiata, e i contatti lavorativi che contano non vorranno avere nulla a che fare con un novellino. Per concludere i "preliminari", un paio di parole sul background del personaggio, da scegliere inizialmente fra tre opzioni, ovvero nomade, corpo(rativo) e street kid. Sono brevi introduzioni giocabili che mostrano i retroscena che porteranno V ad abbracciare la sua professione, e in futuro influenzeranno alcune scelte di dialogo. Quasi mai questo mi ha portato a stravolgimenti importanti nelle trama, limitandosi a fornire qualche informazione supplementare riguardo il mondo di gioco. Inoltre le tre introduzioni durano al massimo un quarto d'ora l'una: al termine si finirà sempre e comunque in auto assieme al nostro compare Jackie Welles, pronti a iniziare la primissima missione. Se dunque avevate aspirazioni più creative come lavorare nei lussuosi uffici della Arasaka per poi voltare le spal-

VISITARE NIGHT CITY È UN PO' COME RINASCERE IN UN MONDO DIGITALE DENSO E CREDIBILE

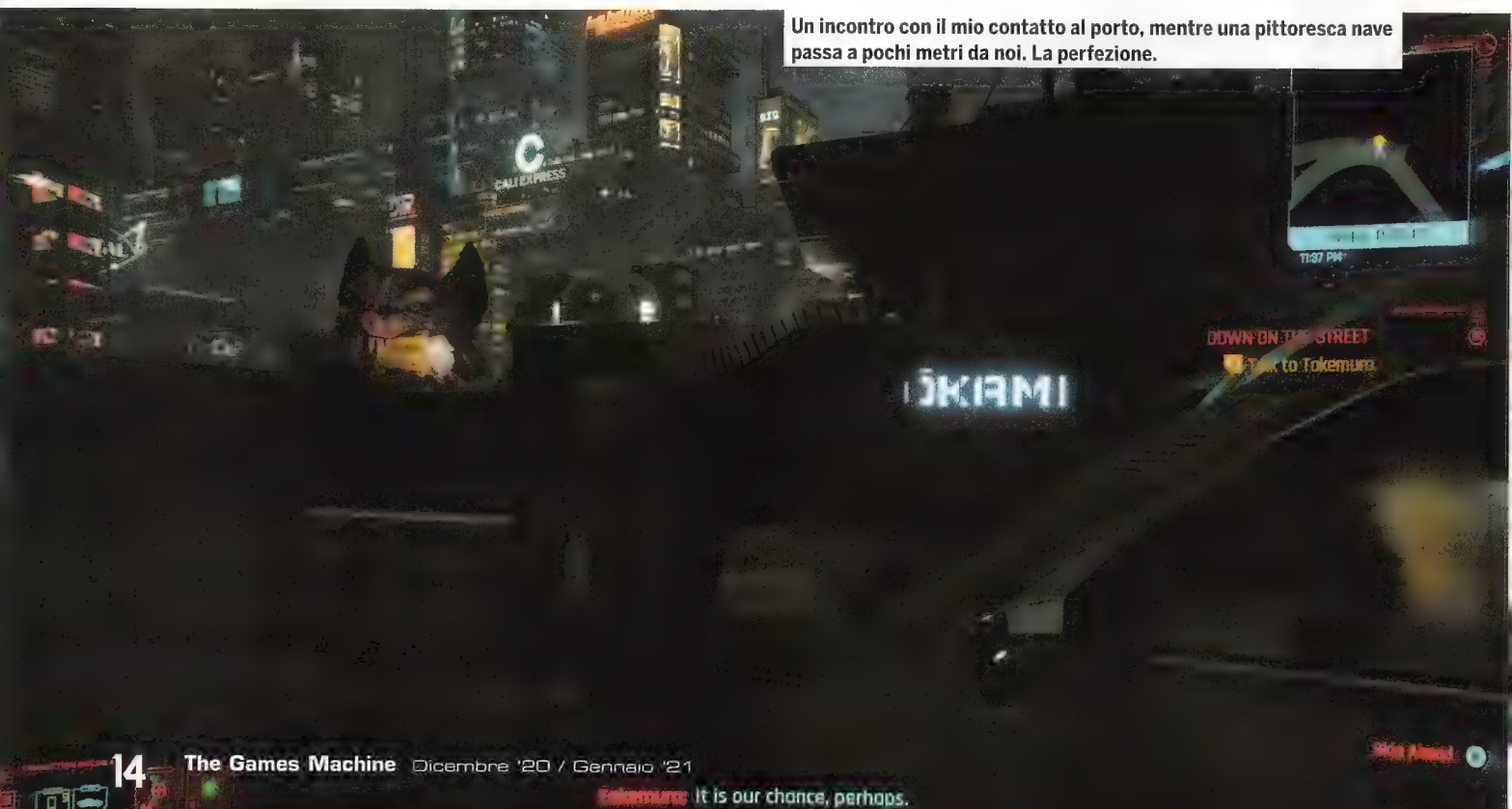
le alla vostra corporazione e scappare intascando il vitalizio di un dirigente, ahimè sono foriero di brutte notizie. Meglio della decina di righe di testo che descrivono il passato del personaggio in qualsiasi altro gioco di ruolo insomma, ma nulla che possa modificare la strada che il destino ha pianificato per V. La Night City di Cyberpunk 2077 è un sogno che si realizza per tutti gli amanti del genere, ma deve essere stata allo stesso tempo un incubo per i ragazzi di CD Projekt RED. Vicoli,

QUASI MAI LE DIVERSE ORIGINI MI HANNO PORTATO A STRAVOLGIMENTI IMPORTANTI NELLE TRAMA, LIMITANDOSI A FORNIRE QUALCHE INFORMAZIONE SUPPLEMENTARE RIGUARDO IL MONDO DI GIOCO

No, non è Matrix. Cosa diavolo sta succedendo qui?

sottopassaggi, imponenti costruzioni e ponti che collegano grattacieli e concedono di scrutare dall'alto il mare di folla e veicoli che si riversa nelle strade: questa città è letteralmente

Una sparatoria all'interno di un night club: proprio come Terminator insegna.

viva e incredibilmente caratterizzata nei suoi sei distretti, a cui si aggiungono le badlands, terra di nessuno al di fuori dei confini cittadini dove si vive di contrabbando schivando i proiettili dei predoni. C'è un momento davvero emozionante in cui ci si lascia dietro le sequenze scriptate e i corridoi che compongono la missione iniziale per affacciarsi sulle strade di Night City per la prima volta, liberi di esplorare la città a piacimento; senza esagerare è un po' come rinascere in un mondo digitale denso e credibile, persino prezioso, probabilmente in grado di commuovere i punk più devoti. Evitiamo inutili giri di parole: Night City è una delle città digitali più affascinanti di sempre, un risultato ottenuto anche grazie a una componente multietnica variegata e sfaccettata che sfoggia con naturalezza innesti bionici e abbigliamento volutamente kitsch. E poi le auto, che meraviglia che sono! Sensibilmente diverse per tenuta di strada, peso e velocità, sono un'inaspettata gioia da guidare, specialmente con la visuale in prima persona che permette di assaporare al meglio la visione futurista di CD Projekt RED, magari sulle note delle dieci stazioni radio. Perché l'audio è una componente importantissima del gioco assieme alla resa grafica, creando un sinestetico filo conduttore che trasporta il giocatore in un futuro da vivere sul filo del rasoio grazie a un doppiaggio straordinario (quello italiano, ripeto, è ancora da valutare) e alla bellezza di 150 – da ripetere

Un incontro con il mio contatto al porto, mentre una pittoresca nave passa a pochi metri da noi. La perfezione.

Mentre parlo con questo bestione un elicottero militare apre il fuoco contro quel grattacielo in tempo reale. Particolari come questi mi fanno uscire di testa!

QUANDO GLI INGRANAGGI GIRANO TUTTI CORRETTAMENTE, CYBERPUNK 2077 ARRIVA A RISCRIVERE IL CONCETTO STESSO DI CARISMA

strillando, CENTOCINQUANTA – brani che sottolineano l'azione pompando tensione e adrenalina; quando gli ingranaggi girano tutti correttamente, Cyberpunk 2077 arriva a riscrivere il concetto stesso di carisma.

SNOW CRASH

Ovviamente qualche magagna c'è, ed era inevitabile considerando il periodo che stiamo vivendo. Spesso e volentieri nella

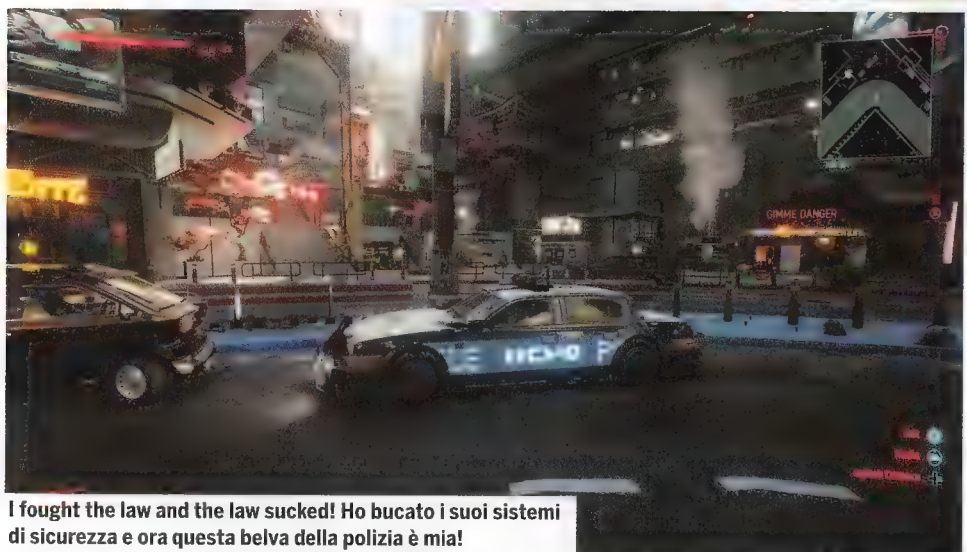
Le auto sono favolose! Questo modello ha il parabrezza rivestito da polimeri che liberano la visuale una volta al volante.

coraggiosa review build le armi dei nemici abbattuti restano sospese in aria, inamovibili anche dopo essere state confiscate, e qualche animazione si prende delle pause con personaggi che scivolano o emettono suoni restando immobili come manichini (in entrambi i casi c'è un netto progresso dopo il corposo update durante la fase di review, e drasticamente meglio dovrebbe andare dopo la lunghissima lista di correzioni della day one patch). Occasionalmente un certo ritardo nel caricamento delle texture trasfigura la folla in curiosi alieni, ma si tratta di un peccato marginale, dovuto probabilmente anche al mio hardware non proprio all'ultimo grido. Ecco, questo è importante: il gioco ha impostato per me i settaggi a Ultra e ho potuto godermi l'avventura di V al meglio su un sistema non recentissimo, apprezzando una fluidità rimarchevole senza essere rispedito a calci sul desktop neppure una volta, ovviamente facendo a meno di Ray Tracing. CD Projekt RED si conferma dunque uno studio formato da veri fuoriclasse del codice, e non fatico a immaginare la solita, impeccabile pulizia se solo lo smart working e tutti i problemi che porta con sé a livello logistico non si fosse palesato durante la genesi di Cyberpunk 2077. Poca roba a conti fatti, e nulla che qualche patch non possa rimettere a posto; personalmente mi basta vedere il lens flare che taglia la nebbia in un vicolo mentre scarico un caricatore nel torace di un agente corporativo. Lo so, sono un romantico. Cyberpunk 2077 è un gioco di ruolo; un dato di fatto da ricordare sempre e comunque, nonostante il gunplay sia tanto divertente e appagante da far dimenticare nella foga i tiri di dado virtuali che scattano ogni volta che premiamo il grilletto. Come sempre vi raccomando di giocare sin dall'inizio al livello difficile, a mio avviso il più equilibrato tra i quattro disponibili. Probabilmente assisterete all'insolito spettacolo dei nemici più forti che si rialzano conservando la testa attaccata al collo dopo aver accolto tra le orbite un proiettile calibro 50, ma sarete ripagati da una sfida degna che non banalizzerà i progressi fatti. I nemici del resto sanno farsi valere e mostrano un'intelligenza più che discreta; preparatevi a vederli far fuoco dai ripari coprendosi e lanciando granate, sfruttare diavolerie cibernetiche per fiondarsi su V zigzagando a velocità innaturale o cercare di superare le sue difese informatiche per friggergli il cervello. Le armi sono sufficientemente variegate e l'uso del pad (blasfemo! NdMario) restituisce un gustoso feedback cortesemente offerto dalla vibrazione ma, come previsto, il combattimento corpo a corpo manca di grinta; sicuramente c'è uno sforzo di fondo nel renderlo interessante tra pugni di varia intensità, parate e contrattacchi, ma alla fine si rivela poco più che funzionale, specie se visto come alternativa alle ben più divertenti armi da fuoco.

HARDWIRED

L'equipaggiamento è disponibile in diversi livelli di rarità e, come da copione, gli oggetti più prestigiosi presentano bonus extra e slot dove alloggiare appositi modificatori; se la fortuna non dovesse girare e i nemici sconfitti si rivelassero avari di gingilli di valore, ci si può sempre dedicare alla creazione. Basta avere una manciata di materiali e i progetti per tentare la fortuna, magari facendo un po' di gavetta per incrementare il livello di crafting potenziando gli strumenti che prendono polvere nell'inventario. Poi, quando la forza bruta fallisce, arriva il momento di estrarre il cyberdeck e dedicarsi alla nobile arte dell'hacking. Attivando la visuale tattica gli occhi cibernetici di V rivelano vulnerabilità in apparecchi e impianti altrui, da sfruttare consumando un variabile quantitativo di RAM; questa è un po' il mana del gioco, così come il deck rap-

presenta la sua bacchetta magica. Ci sono tantissimi programmi con cui sperimentare, ma generalmente padroneggiare l'hacking facilita notevolmente le infiltrazioni: è davvero appagante attraversare un magazzino strettamente pattugliato disattivando telecamere o effettuando un ping per rivelare nemici e sistemi collegati in rete alla periferica presa di mira, pianificando la via più efficace. In alternativa ci si può interfacciare con i computer e risolvere un semplice minigioco per attingere alle risorse dello sventurato di turno, trasferendo somme di denaro sul conto di V come il

Potrei lanciarmi da questa sopraelevata e spiaccicarmi al suolo dopo un volo di svariati chilometri. La verticalità offerta dal RED Engine è incredibile.

I fought the law and the law sucked! Ho bucato i suoi sistemi di sicurezza e ora questa belva della polizia è mia!

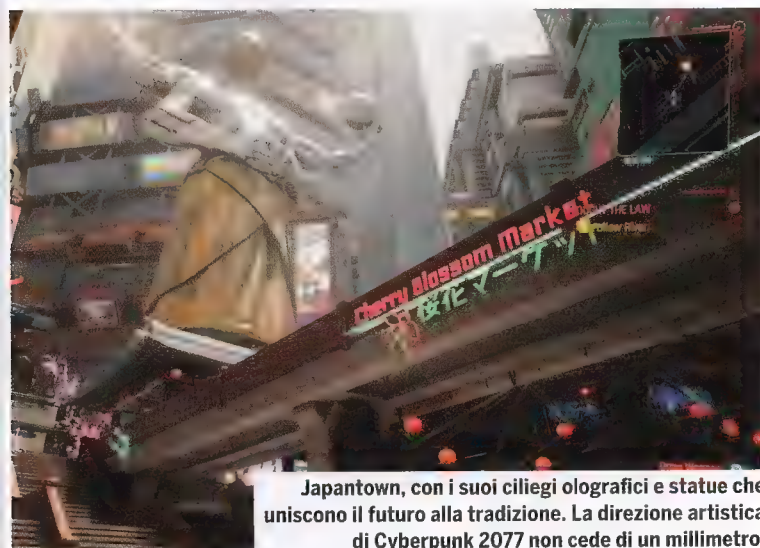
giovane John Connor o curiosando nella posta elettronica e nei suoi documenti... Qualunque sia la strada scelta, certamente non resterete a corto di azione osservando la mappa di Night City, un panorama destinato a essere inondato da missioni principali e secondarie mano a mano che la reputazione del protagonista attirerà l'attenzione dei committenti che contano. Le prime sono sensazionali, con una narrazione coinvolgente dal ritmo serrato, sottolineata da set piece architettati a dovere e personaggi magnetici che spediranno la tormentata anima di V (e qui taccio, a vantaggio dei veri eroi che sono arrivati fino a oggi dribblando ogni spoiler) in un inferno dal quale sarà davvero complicato risalire durante le circa cinquanta ore che mi sono fatto bastare, al primo giro, per vedere i titoli di coda dopo uno dei finali, con un discreto numero di avventure secondarie alle spalle. La qualità di queste ultime è più varia; solitamente si tratta di segnalazioni d'aiuto da parte delle forze di polizia o lavoretti di vario genere come assassinii e missioni di sabotaggio. Potrebbe anche capitare una buona offerta su un veicolo di seconda mano da aggiungere al garage e richiamare in qualunque momento in stile K.I.T.T. Generalmente parliamo di una serie di richieste dal gusto di riempitivo che assicurano esperienza, denaro e tanta azione, ma che non aggiungono nulla dal punto di vista narrativo. Tuttavia, nel mucchio ce ne sono alcune ben più interessanti e articolate, legate a personaggi ricorrenti e destinate a toccare temi anche piuttosto delicati, talvolta sorprendenti. Eccezioni, magari, ma senza dubbio capaci di elevare la qualità complessiva delle quest secondarie rispetto a una stima iniziale, invero un po' sconsolata, in una misura difficilmente calcolabile anche in sede di review, a meno di mettere tre o quattro run in fila, oppure farne una drasticamente più lunga. Tenete presente che un dev, durante la fase gold, ha fatto riferimento a un counter da ben 175 ore: un dato di rilevanza puramente giornalistica e da verificare, al momento, arrivato però da una compagnia che non ha mai nemmeno minimamente esagerato nelle comunicazioni realtive ai suoi giochi in 18 anni di storia, dalla creazione del team RED a oggi.

HO POTUTO GODERMI AL MEGLIO L'AVVENTURA DI V SU UN SISTEMA DENTRO I REQUISITI RACCOMANDATI MA NON RECENTISSIMO, APPREZZANDO UNA FLUIDITÀ RIMARCHEVOLE

Sono anche quelle missioni in cui si viene chiamati spesso e volentieri a usare la Braindance, un sistema di investigazione introdotto nelle prime ore dell'avventura principale su cui è sempre un piacere tornare. È la forma di intrattenimento più "in" nel mondo del futuro, ma V e compagni la useranno principalmente per scovare tracce importanti e prepararsi strategicamente prima di entrare in azione. È un'avanzata tecnologia neurale che permette di registrare i pensieri e le emozioni di una persona, da rivivere direttamente indossando un apposito visore. La cosa bella è che il filmato può essere editato in qualunque momento, svincolandosi dall'iniziale punto di vista in prima persona per mostrare una visione stilizzata dell'ambiente circostante, da scandagliare ossessivamente intervenendo su particolari visivi, sonori o esaminandone lo spettro a infrarossi in qualunque istante, mettendo in pausa o muovendosi a piacere sulla timeline della memoria. È un meccanismo straordinario che riesce a riprodurre sui nostri monitor un vero e proprio assaggio di futuro, tanto visionario quanto credibile. L'ennesimo tassello che testimonia quanto possa essere pazzesco il lavoro di CD Projekt RED. Comunque vada, l'impor-

tante è non far arrabbiare le forze dell'ordine: generalmente prendere a pugni un passante o strappare civili dal volante (è necessario incrementare alcune caratteristiche, ché i veicoli del futuro sono più gagliardi di quelle bagnarole che scorrazzano per Liberty City) di un auto è sufficiente a richiamare l'attenzione delle pattuglie nei paraggi, ma perseverate e vi troverete alle costole truppe preparatissime accompagnate dai cugini cattivi dell'ED-209. Con una simile dedizione stupisce un po' che polizia e cittadini non siano particolarmente interessati alla proprietà privata, giacché non avranno nulla da obiettare se in loro presenza faremo man bassa dei loro averi. In altre parole potreste presentarvi in un ufficio e sgraffignare allegramente mazzette di eurodollari e armi, così come sarà lecito entrare in un bar e intascare qualche bottiglia dal bancone e uscire indisturbati. Va detto che pochi oggetti possono essere raccolti, così come è impossibile rubare la mercanzia di un venditore dato che le transazioni avvengono esclusivamente in una schermata dedicata, ma resta un particolare che stona un po' con il resto della produzione, curato all'inverosimile.

NEUROMANCER

A parte questo ci sarebbero un paio di appunti. L'esplorazione del cyberspazio è funzionale alla trama e serve principalmente per svelare dei particolari narrativi, quindi potete dimenticare i sogni di gloria da netrunner, anche perché una vasca da bagno piena di ghiaccio per evitare di friggervi le sinapsi e la relativa interfaccia non la si trova a ogni angolo di strada. Però in fondo l'ho presa bene: nel 1988 Pondsmith butta giù quaranta pagine che descrivono tutto quel che c'è da sapere per gli incursori del cyberspazio, ma il paradosso è che – allucinazione consenziente a parte – molte cose lì descritte sono divenute realtà nel giro di trentadue anni. Mi va più che bene, per adesso, barattare parte di queste fantasie con una più rapida fruizione del concetto di hacking, cucita su misura attorno al dinamismo ludico che Cyberpunk 2077 offre. Allo stesso modo, un po' mi mancano le auto volanti, visto che, a quanto pare, i veicoli VTOL sono appannaggio delle forze di polizia, del Trauma Team e di altri privilegiati come i dirigenti dell'Arasaka, tanto che avrete uno sfuggente assaggio di tale tecnologia scegliendo corporativo come backstory. Gia mi vedevo, novello Deckard, piombare in un vicolo come un falco, illuminare con i fari della mia auto un cyberpsycho e tenerlo sotto tiro con polvere e immondizia sollevati dai motori antigravitazionali! Mai dire mai, però: la storia e The Witcher 3 insegnano quanto CD Projekt RED possa essere maestra anche nel campo delle espansioni, e qualcuna di queste defezioni potrebbe tornare sotto forma di contenuto aggiuntivo in un secondo momento, più in forma che mai, possibilmente in un periodo meno turbolento e distopico. Come specchio distorto del futuro basta e avanza Cyberpunk 2077.

Japantown, con i suoi ciliegi olografici e statue che uniscono il futuro alla tradizione. La direzione artistica di Cyberpunk 2077 non cede di un millimetro.

LA SCHEDA

Sviluppatore e Publisher
CD Projekt RED / CD Projekt, Bandai Namco
Prezzo € 59,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
PEGI 18

Configurazione di prova
Intel i7, 16 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 1070, SSD

Com'è, come gira
Il RED Engine è una creatura curiosa, capace di spremere come un limone un'architettura non più recente garantendo una fluidità impensabile. Qualche incertezza in pochi momenti, vissuti tra architetture ardite e eserciti di punk assetati di sangue.

PRO
+ Presentazione audiovisiva fuori parametro.
+ RED Engine leggero ma spettacolare.
+ Atmosfera assolutamente perfetta.
+ Trama principale coinvolgente con eccellenti attori digitali.

CONTRO
− Parecchie missioni secondarie sanno un po' di filler.
− Qualche imperfezione tecnica più o meno evidente.
− Alcune scelte stilistiche non troppo felici.

COMMENTO
Cyberpunk 2077 è qui tra noi, e dopo tante attese e rinvii potremmo chiuderla qui, specialmente al termine di questa recensione fiume. Una cosa però la voglio aggiungere: non ricordo un altro gioco che in tempi recenti mi abbia fatto innamorare a tal punto della tangibile cura profusa dai suoi sviluppatori, di una sekaikan (eccola lì, la tiro fuori sempre nei giochi che contano) così convincente e avvolgente. Ha attraversato una gestazione problematica in un periodo storico tragico e imprevedibile, una condizione che avrebbe rappresentato una condanna a morte per un titolo dotato di metà della sua ambizione in mano a un team meno talentuoso, eppure si è presentato alla festa come un vero fuoriclasse, seppure in ritardo e con qualche pezzo di carrozzeria ancora da verniciare. Da giovane Neuromante era un po' l'armadio verso una mia personale e cibernetica Narnia, un affascinante quanto decadente universo di fantascienza che i videogiochi a cavallo tra 80' e 90' non potevano rappresentare degnamente. Per la verità nemmeno quelli delle due decadi successive. Oggi Cyberpunk 2077 mi ha mostrato per la prima volta il cielo di quel lontano GdR, battuto dalla pioggia scrosciante in un caleidoscopio di insegne al neon così come me l'ero immaginato sfogliando le sue pagine. Non sarà forse il gioco perfetto che tutti si aspettavano, ma lo è per me.

PS5 & XBOX SERIES X

È ARRIVATA LA NEXT-GEN

No, questa volta non parliamo di schede video ma del mondo console, all'indomani di quel folle ed eccitante periodo che coincide con l'uscita delle nuove ammiraglie Microsoft e Sony. La loro next gen parla il linguaggio degli SSD e del ray tracing, in pesante ritardo ma con sicure influenze sul gaming PC.

di **Claudio "MaGiKLauDe" Magistrelli**
e **Stefano "Lynch" Calzati**

Nel giro di dieci giorni, tra il 10 e il 19 di novembre scorsi, la next-gen è infine arrivata nelle nostre case (o almeno in quelle di coloro abbastanza fortunati da riuscire a strappare per tempo un pre-order). Prima è stato il turno di Microsoft con l'accoppiata Series S e Series X, poi è toccato a Sony lanciare in grande stile PlayStation 5, con una campagna marketing poderosa che ha trasformato – e unito, in un senso non nobile ma fortissimo – la fermata della metropolitana di Oxford Circus a Londra e la nostrana Piazza San Marco a Venezia.

Nella redazione di TGM entrambe le console sono arrivate con qualche giorno di anticipo, affidate alle sapienti mani di Stefano Calzati (PS5) e Claudio Magistrelli (Xbox Series X). I nostri prodi si sono dunque sacrificati, sobbarcandosi il pesante lavoro di chi deve custodire in anteprima una console non ancora sul mercato, mantenendo il più stretto riserbo anche coi congiunti più cari, dedicandosi anima e corpo all'analisi delle due macchine. I paragrafi che state per leggere sono il più denso risultato dei loro sforzi, tutto dedicato a voi.

PLAYSTATION 5: GLI OCCHI DEL MONDO ADDOSSO

Design e innovazione per contrastare la potenza manifesta di Xbox, che ha strappato da tempo alla giapponese il titolo di "console più potente al mondo", sverniciandolo dalla fiancata di PS4 Pro per applicarlo a One X e oggi a Series X. Tra le due ballano componentistica e Teraflop, ma PlayStation 5 nasconde i suoi difetti mettendo in mostra linee da passerella che portano la mente a latitudini esotiche, oggetto d'autore che pretende una posizione dominante sulla sala. Corpo nero lucido avvolto in un bianco soprabito satinato e glaciale, un'estetica totalmente diversa a quella cui ci avevano abituato le console casalinghe, passate negli anni da simil-giocattoli ad apparecchi in grado di mimetizzarsi tra lettori VHS, DVD e Blu-ray, con ben poche eccezioni. Una macchina che ispira futuro, tanto proiettata all'8K a 120 fps quanto capace di cambiare da subito l'esperienza tattile del giocatore, con un controller eccezionale (anche nella fattura) destinato a diventare standard. DualSense stretto tra le mani e Astro's Playroom preinstallato nella console; la scintilla che scocca facendo dimenticare subito i classici dubbi di inizio generazione. Una sensitive demo, più che una tech dimostrativa, che accoglie il giocatore come meglio non si potrebbe fare, tenendolo per mano e portandolo letteralmente all'interno della macchina, dove ogni sua componente, dall'SSD per caricamenti fulminanti al ray tracing, dal sistema di raffreddamento a metallo liquido fino alla GPU, diventa un mondo virtuale tradotto nel linguaggio universale del gameplay, celebrando tanto la nuova ammiraglia quanto gli ultimi 25 anni di storia PlayStation. Il DualSense diventa così un cicerone sensoriale che sembra ora pieno di sabbia, ora bagnato dalle gocce di pioggia che rimbalzano contro l'ombrello del robottino, feedback aptico dettagliatissimo che avvicina come non mai il giocatore all'avatar, togliendo svariati strati protettivi alla sospensione d'incredulità. Ogni singola azione, che sia camminare su una superficie ruvida o sparare palline colorate da una mitragliatrice giocattolo, sentendo il trigger meccanico rimbalzare violentemente sotto il dito (attenzione, non vibrare e basta, quello lo faceva già l'ottimo pad di Xbox One), viene rivoluzionata, dando nuova vita ad azioni che pensavamo di avere già assimilato. Questa meraviglia ingegneristica apre a una profondità di gameplay totalmente nuova, soprattutto nelle mani dei team Sony. Perché DualSense è capace di adattarsi e plasmarsi attorno a ogni situazione proponendo diverse sollecitazioni, con i grilletti che diventano durissimi se Astro sta comandando i propulsori di una navicella spaziale, che richiedono parecchia precisione nell'erogazione di potenza, o che si stia arrampicando in un costume da scimmia, con le dita capaci di sentire la presa sugli appigli, facendo attenzione a non fare troppa forza su quelli danneggiati. Ciò che prima era una semplice transizione di gameplay ora promette di essere parte tensiva dell'esperienza: qui, più che mai, c'è da chiedersi se anche il mondo PC familiarizzerà con questi lidi attraverso periferiche sufficientemente diffuse e sfruttate, accanto alla forza bruta di GPU praticamente superate in partenza. Da notare, in questo senso, che è già possibile abilitare il DualSense su PC, anche se al momento di scrivere si hanno risultati ottimali solo configurando il joypad sulle impostazioni di Steam, ovviamente dopo averlo attivato su Windows (l'abbiamo fatto senza problemi via chiavetta bluetooth): in alcuni casi abbiamo pure provato il feedback aptico, ad esempio su Spotify, ma dovremo valutare gioco per gioco se e come questa caratteristica cruciale sarà applicata ai giochi next gen disponibili anche su master race.

A differenza di Series X, il confronto tra PS5 e TGM fa sembrare la nostra meravigliosa rivista grande come un Topolino.

PLAYSTATION 5 NASCONDE I SUOI DIFETTI METTENDO IN MOSTRA LINEE DA PASSERELLA CHE PORTANO LA MENTE A LATITUDINI ESOTICHE

È già possibile usare il DualSense su PC attraverso Steam, ma dovremo valutare nel tempo il supporto al feedback aptico, gioco per gioco.

UN SSD A CIEL SERENO

È poi nella quasi totale assenza di caricamenti che l'adorabile Astro ci insegna che PS5, grazie all'SSD, è una vera e propria scheggia. Una caratteristica che la avvicina a una macchina "pick up and play", alla filosofia di una portatile, capace di gestire l'avvio di titoli mastodontici in pochissimi secondi e

IL DUALSENSE DIVENTA UN CICERONE SENSORIALE CHE SEMBRA ORA PIENO DI SABBIA, ORA BAGNATO DALLE GOCCE DI PIOGGIA CHE RIMBALZANO CONTRO L'OMBRELLO DEL ROBOTTINO

XBOX SERIES X: UN MONOLITE IN SALOTTO

Microsoft e Sony hanno avuto un approccio del tutto diverso alla nuova generazione di console. Se i giapponesi hanno fatto di tutto per sottolineare il distacco generazionale, dal design innovativo dell'oggetto fisico alla nuova interfaccia esclusiva di PS5, in quel di Redmond hanno lavorato nella direzione opposta. Le console Microsoft sono concepite all'interno di un ecosistema, che al momento supporta ancora tutte le macchine disponibili sul mercato e di cui Series S e Series X sono solo gli esponenti più prestanti. Il primo impatto con la nuova console, dunque, trasmette un senso di forte continuità. Per fortuna non totale, considerando che Series X è un oggetto decisamente più elegante rispetto all'originale Xbox One, per cui bisognava trovare una sistemazione in sala che permettesse di celarla quanto più possibile alla vista. Difficile invece nascondere Series X, che con il suo posizionamento pensato prevalentemente per il verticale mal si adatta alla nicchie tanto diffuse nel mobili da soggiorno. Fieramente posizionata di fianco al televisore, però, la nuovissima e potentissima console Microsoft fa decisamente bella figura. Il design è minimale e sobrio, le dimensioni

La revisione hardware ha riguardato anche il controller, che ora ospita una croce direzionale rivisitata sulla base del pad Elite.

decisamente più contenute rispetto a quanto preventivato (o temuto) inizialmente, mentre il nero opaco della scocca priva di fronzoli ad eccezione del tasto di accensione (non più a sfioramento, deo gratia!) le consentono di adattarsi perfettamente alle nuove tendenze dell'arredamento. Il dettaglio più importante, poiché siamo ancora videogiocatori e non arredatori di interni se non ricordo male, è però la quasi totale silenziosità del ventolone posto in cima al monolite boxaro: la sensazione di trovarsi su una pista di decollo forse l'abbiamo relegata a "ricordo della vecchia generazione", anche se potrebbe essere il caso di attendere l'uscita di giochi particolarmente esosi prima di cantar vittoria.

NUOVA GEN, STESSE SENSAZIONI...

Al di là delle considerazione estetiche, una volta avviata la console emerge forte e prepotente la sensazione di essere tornati a casa, con tutte le implicazioni che ciò comporta. A differenza dei rivali di Sony, Microsoft ha deciso di accompagnare il lancio della sua nuova generazione con un aggiornamento dell'interfaccia di sistema, evoluzione di quella originale che ha esordito nel 2013 con Xbox One, rendendola però disponibile in maniera trasversale a tutti i dispositivi della

SERIES X È UN OGGETTO DECISAMENTE PIÙ ELEGANTE RISPETTO ALL'ORIGINALE XBOX ONE, SOTTO IL PROFILO ESTETICO MA NON SOLO

famiglia Xbox. Prima di accendere per la prima volta la nuova e fiammante Series X avevo però già scaricato sulla mia vecchia Xbox One l'aggiornamento alla nuova versione del sistema operativo, col risultato che di fronte alla schermata iniziale della nuova arrivata mi sono sentito come se avessi varcato lo stesso, familiare uscio... ma molto più velocemente. Se la home, la guida e le diverse schede sono infatti le stesse delle sue sorelline minori, la navigazione su Series X è sensibilmente più fluida e reattiva. Si tratta, tuttavia, della sola differenza rilevabile, perché la clonazione delle impostazioni avvenuta tramite app in fase di installazione mi ha permesso di ricreare una copia 1:1 della mia vecchia schermata di avvio. Sull'altare della familiarità si è un po' sacrificato quel senso di meraviglia e spaesamento che solitamente si prova al lancio di una nuova console, quando si viene travolti da look e funzioni futuristiche, e si deve impazzire

SULL'ALTARE DELLA FAMILIARITÀ SI È UN PO' SACRIFICATO QUEL SENSO DI MERAVIGLIA E SPAESAMENTO CHE SOLITAMENTE SI PROVA AL LANCIO DI UNA NUOVA CONSOLE, QUANDO SI VIENE TRAVOLTI DA LOOK E FUNZIONI FUTURISTICHE

Altro paragone con la nostra rivista: come si evince dallo scatto, Xbox Series X non è grande come avremmo immaginato.

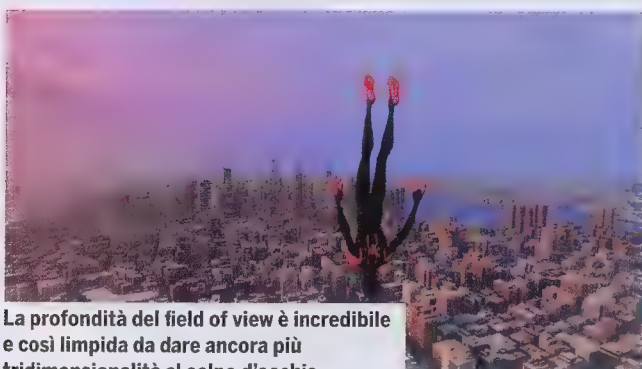
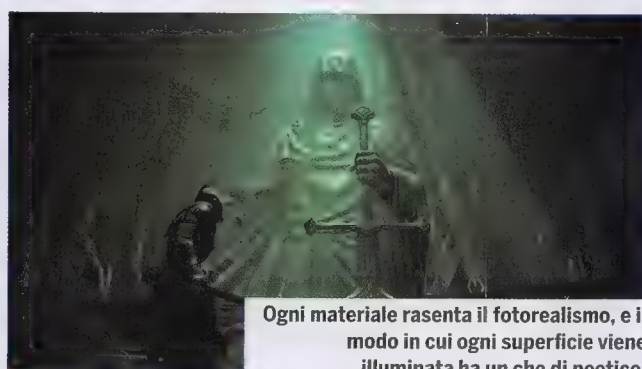
in generale ridurre drasticamente il tempo che passa dall'idea di accendere la console all'immersione nel gioco. Questo si ripercuote nella navigazione di un sistema operativo intuitivo, accessibile ed essenziale (almeno al momento) fino a una velocità di download che migliora il passato in maniera netta e incontestabile (a parità di connessione), con titoli da 100 e più giga tirati giù dall'etere in una manciata di minuti, arrivando poi alla totale eliminazione del concetto di pop-up. La New York natalizia, un po' "Una poltrona per due" di Marvel's Spider-Man: Miles Morales ha un field of view sterminato e, anche in lontananza, tutto rimane in fermento: le auto e i passanti sono già lì, estratti dal codice, il nevischio particellare che non dà tregua e sferza il nostro costume, mentre i riflessi del sole sulle vetrate dei grattacieli abbagliano e incantano con la fisicità del ray tracing. Appollaiati sulla cima dell'Empire State Building per ammirare questo ben di dio e poi giù, liberi nel vuoto cercando di mettere in crisi il frame rate senza riuscirci, senza un singolo newyorkese che appaia dal nulla con l'approssimarsi dell'asfalto, godendosi solo il senso di vertigine. È il punto di non ritorno degli open world che porterà a una loro naturale evoluzione, a livello di dettaglio e spazialità, cestinando quegli artifici che servivano a preservare le prestazioni. Ma anche "vecchi" (per modo di dire) titoli del genere riescono già a beneficiare della potenza di PS5, come le esclusive PS4 Ghost of Tsushima e Days Gone, graziati da patch dedicate capaci di farli girare con scioltezza in 4K a 60 fps e levigati da un anti-aliasing ancora più efficace; semplicemente il modo migliore di giocarli.

L'esperienza utente di PS5 è all'insegna della velocità e della facilità di lettura. Incredibilmente snella.

PLAY LIKE NEVER BEFORE?

La line-up di lancio è chiusa poi dal divertente Sackboy Una Grande Avventura e dal restauro estetico del cult Demon's Souls. Se il primo è un titolo tanto tenero e piacevole, con un'ottima componente platform e una direzione artistica ispiratissima, quanto innocuo per essere un vero banco di prova per la console, è il remake firmato Bluepoint ad aver attirato da subito le attenzioni degli appassionati, sia per il prestigio dell'opera originale, sia per il pedigree del team texano nell'uso del loro poderoso motore grafico. E bisogna dire che insieme all'avventura di Miles Morales è proprio Boletaria a riflettere quello che si nasconde sotto la scocca di PlayStation 5. Un mondo creato strato di poligoni su strato di poligoni fino a raggiungere cifre periodiche, coperto da alcune delle migliori texture, per dettaglio e resa dei materiali, mai viste, a loro volta illuminate in tempo reale con una grazia ed eleganza che sembrano quasi donare speranza a un regno putrido e corrotto, rinnegando il ray tracing senza alcuna remora. La furba risoluzione, ancorata ai 1440p senza dare nell'occhio per tenere i 60 fps, trasforma la modalità cinematica in 4K in una mera gimmick, da provare e togliere subito a maggior gloria del gameplay e della fluidità. Un colpo d'occhio capace di far impallidire addirittura titoli che solo un mese fa ci sembravano inarrivabili, accompagnato però da un codice custodito sotto formaldeide dal 2009 e riproposto così com'è nel 2020, compresi tutti i problemi tecnici e di intelligenza artificiale. Ciò non toglie valore a Demon's Soul come opera seminale e pionieristica, ma non ci permette neanche di confrontarci con quello che PS5 potrà proporre in futuro, progetti ben più ambiziosi sul piano ludico (anche restando in tema di soulslike, ovviamente) che alzeranno esponenzialmente il livello già raggiunto la scorsa generazione, con quella punta di diamante che è The Last of Us Part II. Una line-up di lancio però estremamente concreta, dove si gioca tanto e bene, entrando in confidenza con DualSense per poi lasciarsi lustrare gli occhi da Insomniac e Bluepoint, dimostrando ancora, se ce ne fosse bisogno, quanto siano importanti i team interni per portare il motore su di giri. I detrattori del day one saranno sempre lì, appollaiati come uccelli del malaugurio, ma chi è riuscito a portarsi a casa una PlayStation 5, nonostante un lancio sciagurato per tempi, modi e quantità che Sony rischia di pagare caro, ha già un'idea rosea del suo futuro videoludico.

Ogni singola goccia sembra rimbalzare sul pad con un effetto così credibile da far credere che si stia bagnando.

UNA LINE-UP DI LANCIO ESTREMAMENTE CONCRETA DOVE SI GIOCA TANTO E BENE, ENTRANDO IN CONFIDENZA CON DUALSENSE PER POI LASCIARSI LUSTRARE GLI OCCHI DA INSOMNIAC E BLUEPOINT

La profondità del field of view è incredibile e così limpida da dare ancora più tridimensionalità al colpo d'occhio.

Ogni materiale rasenta il fotorealismo, e il modo in cui ogni superficie viene illuminata ha un che di poetico.

Il contenuto della confezione include console, pad, una coppia di pile stilo, un cavo HDMI 2.1 e il cavo di alimentazione.

una buona mezzora per ritrovare opzioni una volta in bella vista. In questo caso, invece, anche col pad le mani riagganciano subito i loro vecchi punti di riferimento. Le dimensioni sono leggermente più contenute, ma le linee sono le stesse: un po' più dolci sui dorsali, meglio integrati e più armoniosi rispetto al design dell'oggetto, un po' più ruvido il retro nelle sezioni su cui finiscono le dita, per favorire una presa più salda, ma la sola vera aggiunta rispetto al passato è il tasto dell'acquisizione di screenshot e video, grossa mancanza rispetto a PlayStation cui Microsoft aveva sopperito nella precedente generazione con una pezza via software, a essere sinceri un po' scomoda e posticcia.

...STESSI GIOCHI!

Dopo quest'altro fiume di caratteri è tornato il momento di parlare dei giochi, e non è un caso che in questo nostro approfondimento l'analisi software abbia trovato spazio solo dopo tutto il resto. Le grandi assenti alla festa per il lancio di Series X sono le esclusive, e a qualche giorno di distanza devo ammettere che si sente. Probabilmente, se la gestazione di Halo Infinite non fosse stata funestata da tutta una serie di problemi (di cui alcuni noti e altri intuibili), consentendo a Master Chief di presentarsi puntuale al day one, oggi starei scrivendo con un entusiasmo diverso. Ma le cose sono andate così e bisogna adeguarsi: pur senza titoli esclusivi (fatta eccezione per The Falconeeer di cui potete leggere la recensione nelle prossime pagine; non proprio il top di cui vantarsi, se posso anticipare qualcosa), il catalogo giochi di Xbox Series X è immenso, al punto da includere tutti i titoli già disponibili su Xbox One e persino quelli 360/Xbox Original fruibili attraverso il programma retrocompatibilità. Senza

> MENTRE I TASTO DI ACCENSIONE DI SERIES X SI ILLUMINAVA, MI SONO SENTITO COME SE AVESSI RIAVVIATO IL PC DOPO AVER UPGRADATO CPU, SCHEDA GRAFICA E RAM

bisogno di alcun adattamento specifico, ogni esperienza gode di migliori prestazioni garantite dalla potenza della console. I caricamenti sono l'aspetto più evidente: in molti casi si riesce a entrare in gioco, superando tutte le schermate iniziali, in meno di 30 secondi, mentre titoli più pesanti ed esosi come Red Dead Redemption 2 fermano il cronometro ben sotto il minuto. Proprio il titolo Rockstar è un buon esempio di ciò che si può già ottenere solo grazie alla forza bruta dell'hardware, con una profondità di campo e un'abbondanza di dettagli anche nelle sezioni più lontane dello scenario che staccano nettamente la passata generazione. Sono però i titoli ottimizzati per Series X a mostrare cosa si può pretendere davvero dalla console Microsoft nei prossimi tempi. Il più impressionante è Gears 5, con modelli e texture presi dai dettagli ultra della versione PC e sparati a 4K per 60 fps, a cui va aggiunto il lavoro su luci e ombre che rende ogni scenario molto più realistico e in qualche modo "tridimensionale". Lo stesso balzo si nota anche sugli altri titoli first party graziati dal medesimo ritocco: Gears Tactics, Sea of Thieves e Forza Horizon 4. Tutti questi giochi girano senza sforzo a 4K/60 fps, accompagnati da una gestione delle luci che regala scorci di una bellezza del tutto nuova, sia che si parli di campi di battaglia, di mari in tempesta o della campagna inglese. Il gioco che più mi ha impressionato, però, è un piccolo indie: si tratta di The Touryst. L'avventura vacanziera di Shin'en ha perso ogni residuo di scaletta, sparato nell'iperspazio dei 6K/120 fps o addirittura 8K/60 fps, con la sua luce caldissima e quel mare cubettoso e blu di cui sembra di percepire il tepore attraverso lo schermo. Il compito di mostrare le potenzialità del ray tracing è toccato invece a Ubisoft: la Londra di Watch Dogs: Legion è un tripudio di riflessi, tra le immancabili pozzanghere e le vetrate degli alti grattacieli. Con Series X c'è di che rifarsi gli occhi, insomma, sotto molti punti di vista, eppure la sensazione che restituisce è strana, e non solo per l'anomalia dell'assenza di qualche titolo di lancio: dopo aver collegato tutto, mentre i tasto di accensione si illuminava, mi sono sentito come se avessi riavviato il PC dopo aver upgradato CPU, scheda grafica e RAM. E per carità, i lettori di TGM meglio di chiunque altro

Il 10 novembre i giochi ottimizzati per Series X erano 30: Gears 5 spicca già grazie a nuove texture, ombre e riflessi.

sanno quanto sia una bella sensazione, solo che è piuttosto strano esserne travolti al day one di una console...

AD ARMI PARI

La verità è che questo inizio di generazione ci lascia soprattutto una certezza, quella di avere in casa macchine che finalmente non iniziano il loro ciclo vitale già obsolete, bensì potenti e in salute, valida alternativa ai PC body builders che tanto amiamo (pure Sony ha ormai sdoganato il supporto alla "Games Machine") ma che rimangono non alla portata di tutti. Due visioni diverse del videogioco, come mezzo di intrattenimento ed espressione ma anche di business, mai così complementari nell'offerta, Sony e Microsoft che mettono in mostra una personalità forte, unica, che mancava alle loro ammiraglie dalla prima grande sfida PS 2 contro Xbox. Game Pass contro DualSense, accessibilità contro continuità, potenza contro innovazione. Un fermento che, si spera, avrà una sola conseguenza: dare vita a nuovi capolavori del videogioco, portandoli nelle case e nella vera passione ludica di ancora più persone.

Nonostante la sua grafica low poly, The Touryst è un ottimo esempio dell'ottimizzazione si Series X: le scalette sulla gamba della sedia sono sparite.

REPORTAGE

WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

LA MORTE È SOLO L'INIZIO

L'ottava espansione di World of Warcraft, Shadowlands, ha aperto i cancelli dell'Aldilà a tutti gli appassionati del mitico MMORPG: ecco quali sensazioni regalano i primi passi nel regno dei morti.

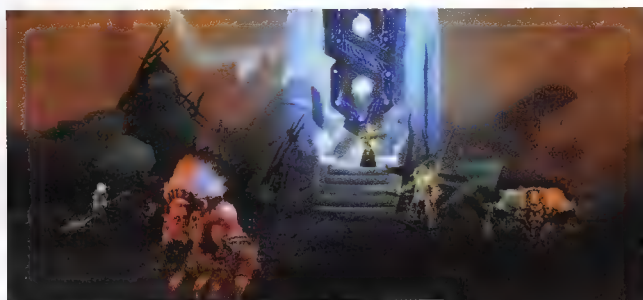
di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Terminato il video introduttivo in cui Sylvanas Ventolesto sconfigge Bolvar Domadraghi e frantuma il suo elmo per aprire un varco che collega Azeroth all'Aldilà, si scopre che 4 personaggi di spicco tra Alleanza e Orda sono stati portati nella Fauce, la zona più malfamata del regno dei morti. Da qui a ritrovarsi catapultati nell'oltretomba con l'obiettivo di salvare il salvabile il passo è breve e non prevede la nostra morte, ragion per cui presto al nostro eroe verrà affibbiato il soprannome di Calcafauce per la sua capacità di fare avanti e indietro dalla Fauce e fuggire così dalle grinfie del Carceriere, il terrificante padrone del Bronx delle Terretetre. La prima dimostrazione della sua abilità il nostro prode la fornisce subito, giacché dalla Fauce alla città fluttuante di Oribos è questione di attimi e di un portale che torna a funzionare per merito nostro. Siete ancora con me? Perfetto perché questo è solo il preludio, un fugace sorso di quel nettare chiamato Shadowlands da gustare poco per volta, quest dopo quest, ubriacandosi dei suoi contenuti e raggiungendo, tra sentori antichi e inediti, l'inebriante estasi del nuovo level cap fissato al livello 60.

C'È VITA NELL'ALDILÀ

Sensazioni, dunque. In primis direi stupore per un nuovo mondo capace di ridestare nel giocatore le primordiali emozioni proprie dell'esploratore alle prese con l'ignoto e il morboso fascino della scoperta, ma anche per una caratterizzazione audio-visiva delle 4+1 regioni che formano le Terretetre di rado ammirata nell'immortale MMORPG di Blizzard. Dico 4+1 perché oltre alla già citata Fauce, la zona endgame dove si trova anche la frizzante Torre dei Dannati, Torgast, un'istanza i cui dedali sono generati proceduralmente, affrontabile anche in solitaria e dotata di originali meccaniche semi-roguelike, ci sono quattro magnifiche zone in cui livellare dal 50 al 60: Bastione, Maldraxxus, Selvarden e Revendreth. L'ordine dell'elenco non è casuale perché, se con gli alt la questione è meno rigida ed è possibile affidarsi ai Fili del Fato, cioè scegliere fin da subito la propria Congrega e non seguire la Campagna per expare, con il primo personaggio la fase di levelling segue obbligatoriamente un percorso le cui tappe sono i capitoli della Campagna di ogni regione, un avvincente itinerario che impone di interagire prima con i Kyrian a Bastione, poi con i Necrosignori a Maldraxxus, quindi con i Silfi della Notte a Selvarden e infine con i Venthyr a Revendreth. Nel caso del primo approccio con l'Aldilà il consiglio è di dare la priorità alle missioni della storia e, nel mentre, dedicarsi a quelle secondarie logisticamente più comode, giacché solo a Campagna conclusa l'espansione si schiude e mostra una pletora di golose feature. Oltre a Torgast e alle missioni mondiali sarà poi possibile scegliere tra le 4 casate disponibili, una Congrega a cui legarsi per accedere a vari bonus e iniziare a raccogliere l'Animum (l'importante risorsa che permette all'Aldilà di funzionare) necessario ad aumentare il livello di Fama e, con essa, ottenere ricompense uniche e migliorare un tassello alla volta il relativo Santuario, l'hub dove ad esempio si possono assoldare gli avventurieri da inviare in mini missioni

La prima volta nella Fauce non si scorda mai.

sulla falsariga di quanto avveniva nella Guarnigione in Warlords of Draenor. Con alcuni di loro, inoltre, si possono forgiare i Vincoli dell'Anima, talent tree da perfezionare con i Condotti guadagnati in talune missioni, da incastonare negli appositi scomparti per migliorare l'efficacia del nostro sottoposto.

I prodi quattro VIP dell'Alleanza e dell'Orda e, là dietro, io che scappo di corsa dalla Fauce.

CORPO E ANIMA

I primi passi nelle Terretetre mi hanno mostrato diversi aspetti positivi della nuova espansione che non necessitano di grossi approfondimenti per emergere, intriganti elementi da cui derivano buone sensazioni sia in ottica endgame, sia per la recensione che non era comunque giusto chiudere alla data di consegna della rivista, a fronte dei contenuti di alto profilo. A lato di un comparto grafico encomiabile per scelte stilistiche, cura del dettaglio e caratterizzazione delle regioni, ammetto che l'OST di Shadowlands stupisce e rapisce per coerenza col contesto e ricercatezza delle melodie, tutte peculiarità che, insieme, danno vita a un vibrante accompagnamento sonoro degno delle soundtrack più emozionanti. Se non mi credete cercate su YouTube "Pride e Penance" e lasciate che i vostri timpani godano. Al conturbante impianto audio-visivo bisogna aggiungere il levelling fluido e coinvolgente grazie al valido quest design, con i livelli dal 50 al 60 che si susseguono uno dopo l'altro con leggerezza, senza che si palesi praticamente mai lo spauracchio del grinding reiterato. La densità di attività primarie e secondarie in ogni area fomenta l'accumulo compulsivo di esperienza e risorse, mentre è stuzzicante addentrarsi in una storia che non lesina su colpi di scena, carrambate ed effetti speciali assortiti. Per quanto concerne il PvE ci sono 4 Spedizioni durante il percorso di crescita e altre 4 si sbloccano appena raggiunto il level cap, per un totale di 8 dungeon di livello 60 in cui cominciare la rincorsa all'item level più alto in compagnia. Relativamente ai nuovi dungeon ritengo che Blizzard abbia mantenuto il solito livello qualitativo, ovviamente inteso con accezione positiva; come di consueto, gran parte delle spedizioni tende a punire il party ignorante restio a collaborare e ciò accade specialmente contro alcuni boss dalle meccaniche particolarmente elaborate, come il Chirurgo Cucicarne e i suoi costrutti in Scia Necrotica o l'antico Loa Mueh'zala nell'Aldilà.

Bastione è un gioiello artistico, ma il mio cuore batte per Revendreth.

UN VIAGGIO PER TUTTI

In definitiva, Shadowlands mi è apparsa adatta sia ai veterani, sia ai novellini di WoW. La possibilità di scegliere in quale espansione del passato compiere il tragitto dal livello 10 al 50 con gli alt è semplicemente troppo ghiotta, mentre la nuova zona iniziale-tutorial Isola dell'Esilio dà modo ai newbie di scegliere come e dove apprendere le basi del re dei MMORPG, un eterno sovrano sordo a chi gli chiede di abdicare in nome dell'evoluzione tecnologica e che, ormai più mito che sollazzo, dal 2004 si staglia fiero nel fantastico panorama senza confini che è il mondo dei videogiochi. Il mio consiglio è di finire la Campagna e dedicarsi alle attività di alto livello come le quest della Congrega, quelle nella Fauce per ottenere Stige per Ve'nari e quelle a Torgast per recuperare Cenere d'Anima per l'Incisore di Rune, senza dimenticare di migliorare il proprio outfit sfruttando ogni daily, missione mondiale e occasione lo consenta. Calcolando che le otto spedizioni normali di livello 60 richiedono un item level di 145 e le versioni eroiche di 155, c'è tempo per raggiungere la fatidica soglia di 170, ovvero quella necessaria per accedere alla prima ala del raid endgame nel castello di Nathria, il covo di Sire Denathrius che, ça va sans dire, rappresenta il culmine dell'esperienza PvE dell'espansione. Un'ultima dritta: non tergiversate troppo nella Fauce. Lì il Carceriere vi osserva e, se l'allerta raggiunge il livello massimo, allora la sua punizione sarà tremenda. Fidatevi, quel gaglioffo è il ras del peggiore quartiere dell'Aldilà, è meglio non farlo infuriare... per il momento.

Da Oribos si può raggiungere qualsiasi zona tramite i vari portali.

FACCE DA TGM

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

1

RESIDENT EVIL VILLAGE

Un ottimo settimo RE in soggettiva e i notevoli remake rendono inevitabili le alte aspettative per Village.

2

ELDEN RING

Il sodalizio tra Hidetaka Miyazaki e George Martin può veramente dar luce a un dark fantasy pazzesco.

3

HALO INFINITE

È appena terminato il ciclo della Master Chief Collection su PC. Tanta curiosità per il nuovo capitolo.

HITMAN 3

Prima di lanciarsi su 007 c'è da chiudere la trilogia di 47, ormai diventata una complessissima stealth sim.

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2

Lungo l'anno si sono ammassate diverse nubi sul nuovo Bloodlines. E se invece si rivelasse una sorpresa?

BUYNOW

Data	Titolo
11 Dicembre	**Medal of Honor: Above and Beyond** Respawn Entertainment/Electronic Arts
16 Dicembre	**MXGP 2020** Milestone
20 Gennaio	**Hitman 3** IO Interactive/Square Enix
21 Gennaio	**Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo Remake** Ubisoft Pune, Ubisoft Mumbai
28 Gennaio	**The Medium** Bloober Team
29 Gennaio	**Gods Will Fall** Clever Beans/Deep Silver
2 Febbraio	**Outriders** People Can Fly
4 Febbraio	**Werewolf: The Apocalypse – Earthblood** Cyanide Studio/Nacon

BESTEARLYACCESS

Prodeus

Un altro FPS ispirato all'old school? Sì, ma con attenzioni moderne che lo pongono tra i migliori.

The Isle

Un survival sui dinosauri in EA da un sacco di tempo, ma il consenso dei giocatori è sempre alto.

Due Process

Alto FPS, ma votato al PvP e che si serve bene della generazione procedurale in un contesto tattico.

Medieval Dynasty

Sandbox medievale particolarmente profondo, capace di andare al di là della mera sopravvivenza.

Door Kickers 2: Task Force North

Nostalgia del primo Ghost Recon? Anche il secondo DK gli assomiglia, ma in 2D.

FINALMENTE, CYBERPUNK

Non credo servano troppe righe di presentazione per questo numero, i contenuti parlano da soli. TGM 378 è una vera e propria corazzata che cannoneggia una realtà difficile, cercando di frantumarla a colpi di bei giochi. Ovviamente si parte con il titolo forse più atteso di tutti i tempi, Cyberpunk 2077, che abbiamo atteso ritardando l'uscita della rivista perché, onestamente, non ci è sembrato possibile presentarci all'appuntamento di dicembre-gennaio senza questa fondamentale prova. Per realizzarla Dan Hero si è chiuso in casa giorni e giorni, dopo essersi prodigato in un TGM Classic anch'esso incentrato sulla fantascienza cibernetica. Sul numero, però, trovate tanto altro, da un doveroso dossier sulla next gen console fino a ben 25 giochi recensiti: CoD Black Ops Cold War, A'sC Valhalla, WatchDogs Legion sono ulteriori colossi dell'autunno pre-natalizio, ma il vertice qualitativo l'abbiamo rinvenuto nel ritorno di Frictional Games con Amnesia Rebirth. Tra gli altri pezzi grossi spiccano D2 Oltre la Luce, il primo DLC di Doom Eternal, DIRT 5 e il meno strombazzato Immortal Fenyx Rising, tra le maggiori sorprese dell'anno, seguiti da produzioni più piccole come i qualitativamente roventi GhostRunner e Noita, i tiepidi Godfall, Twin Mirror, TDPA: Little Hope o le più fredde prestazioni di Chronos BtA e The Falconeer. Particolarmente ghiotte anche le recensioni in breve, guidate dalla remaster dell'eccellente Observer; da non perdere sono anche le review di Oculus Quest 2 di Nicolò in zona VR, della nuova RX 6800 a firma Paolo Besser e la storia di Half-Life raccontata dall'amico Dottor Manhattan. A proposito: sulla pagina YT di TGM trovate le belle chiacchierate che abbiamo realizzato per Lucca Changes proprio col Doc e con Sabaku. Un gigantesco highlight, però, va posto sull'affabile conversazione video con Daniele Duri di CDPR, intervista che riteniamo – orgogliosamente ma in piena coscienza – la più bella e approfondita mai realizzata in Italia su C2077. Vedere (e soprattutto ascoltare) per credere.

MENTRE IL NUMERO DI TGM ERA IN PREPARAZIONE...

Mario "Il Variety" Baccigalupi
Gli impegni su TGM sono pesanti, e Mario non ha potuto provare personalmente la review di C2077. Ciò lo ha portato sull'orlo della follia, col cervello fritto anche prima di provare la Braindance.

Danilo "Dan Hero" Dellafrana
Mi prendo la responsabilità (Mario) delle tre righe di Danilo. Il pover'uomo si è trasformato in V di C2077 per un indefinito numero di ore, augumentandosi anche il pisello. È giusto che rimanga lì.

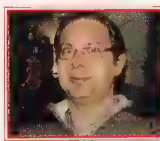
Nicolò "Solar Nico" Paschetto
È arrivato l'Oculus Quest 2 e Solar si è dato subito da fare, tra i colpi di pistola a tempo di Pistol Whip, la strategia di Brass Tactics e, ovviamente, quel capolavoro di Half life: Alyx.

Gian Filippo "k3lpie" Saba
Dopo aver miseramente fallito l'unico intento della sua vita, comprare una PS5, Filippo ha avuto un ripensamento. Da ora in poi solo ed esclusivamente Master race!

Simone "Wolfy3547" Rampazzi
Il tempo dei regali si avvicina, ma il nostro Simone ha ricevuto già tutto quello di cui aveva bisogno: il futuro tecnologico in Watch Dogs Legion, un giro nel Valhalla e uno nell'Antica Grecia.

Gabriele "Lelle" Barducci
La lotteria dei preordini di PS5 è stata favorevole a Gabriele. Neanche il tempo di gioire ed è arrivato FM2021. La next-gen puó aspettare, la Champions con l'Udinese no.

Alessandro "Paul Petta" Alosi
Dopo aver riabbracciato il suo grande amore World of Warcraft, Ale è caduto nel tunnel della dipendenza. Ora, solitario nella notte, egli vaga in cerca di un pusher di game time card.

Daniele "Kommissario" Cucchiarelli
Un mese passato a riscoprire le origini del genere umano nell'Antica Grecia in attesa di partire verso un cyber-futuro incerto e potenzialmente letale, diventato realtà quando leggerete queste righe.

Paolo "Paolone" Besser
Sospeso tra il Nirvana delle prestazioni di GPU e l'inferno dei loro driver, Paolone ha scaricato il suo nervosismo fracassando le ossa dei cattivi di Exit Limbo, traendone inatteso piacere.

Daniele "Alteridan" Dolce
Ormai il pensiero va sempre lì, verso Night City, ma Daniele sta ancora raccogliendo i collezionabili di Assassin's Creed Valhalla mentre salva le divinità greche in Immortals Fenyx Rising.

Erica "Moory" Mura
Questo mese, Erica ha indossato i panni del giornalista investigativo, scoprendo un nuovo talento nascosto nel fare sempre la domanda peggiore per far incazzare qualsiasi NPC.

Stefano "Lynch" Calzati
Questo mese il Calzati ha totalmente dimenticato di scrivere per una rivista dedicata ai PCisti, portandosi una PS5 in motel per una fuga romantica da cui non è ancora rientrato. Tornerà?

Marco "End" Ravetto
Marco ha trascorso l'ultimo mese tra le nebbie di Little Hope, salvando (e uccidendo) tutti i protagonisti. Inoltre è riuscito a trovare spazio in casa per una mastodontica PS5.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli
Natale è arrivato in anticipo a casa Clod sotto forma di next-gen. La potenza di calcolo di Xbox Series X però non l'ha distratto dalle investigazioni noir dei galli protagonisti di Chicken Police.

Emanuele "Triqui" Feronato
Voleva una PS5. Alle 9 su Amazon, dalle 14 su Trony, aggiorna Unieuro, torna su Amazon, preme F5, attiva la telescrivente col Q: "La sua soddisfazione è il nostro miglior premio gne gne." E niente PS5.

Marco "Brom" Bortoluzzi
Quando giocare a Heroes of the Storm diventa troppo deprimente, Marco corre a rifugiarsi nelle atmosfere pastello di Haven. E portate pazienza, troverete la review sul prossimo numero!

Treyarch e Raven Software riportano in auge la saga Black Ops e traghettano Call of Duty verso la next-gen, spostando il mirino dei fan dai conflitti della guerra moderna agli intrighi di una spy story che si svolge ai tempi della Guerra Fredda. Chi ha nostalgia degli anni '80?

di **Alessandro "Paul Petta "Alosi**

Black Ops Cold War si prende carico di una missione delicata: continuare ad alimentare il fuoco del successo che è divampato più impetuoso che mai attorno al brand dopo l'avvento del duo Modern Warfare/ Warzone e rendere omaggio alla saga Black Ops, un filone assai apprezzato da critica e pubblico. Tra i patiti di questa saga e in particolare del primo episodio ci sono anche i ragazzi di Raven Software, lo studio di sviluppo che ha curato la Campagna di Cold War plasmandola come un sequel diretto dell'originale. Tornano perciò volti noti come quelli di Mason, Hudson e Woods, cui si aggiungono quello truce di Adler o quello illustre di Ronald Reagan, il presidente USA che nel bel mezzo della Guerra Fredda scatena i tori della squadra speciale all'inseguimento del drappo rosso sotto cui confabulano la spia Perseus e l'URSS. Questo episodio non richiede grandi conoscenze pregresse, anche se aver giocato i precedenti quattro capitoli di Black Ops aiuta a cogliere le citazioni in game.

UNA GUERRA (MICA TANTO) INVISIBILE

Evitando ogni spoiler come fosse un proiettile, posso dire che, nonostante il plot orbiti attorno a questo concetto base, sarebbe ingiusto riassumerlo in buoni (americani) contro cattivi (russi); qua e là, infatti, le cuciture che uniscono gli eventi del tessuto narrativo mostrano punti in cui bene e male sono sfumati e diventa difficile distinguerli. D'accordo, alcuni colpi di scena sono piuttosto scontati, il taglio hollywoodiano della regia è tanto evidente quanto coerente con i trascorsi della saga, ma la notevole varietà di situazioni che si susseguono fra assalti, azioni di cecchinaggio, scontri a bordo di veicoli e fasi stealth permette di godersi ogni esplosiva missione in Vietnam (viaggiando nel passato!), Turchia, Amsterdam, Berlino Est e perfino nel quartier generale del KGB in un'infiltrazione che prevede quattro modi di completamento differenti. La vera peculiarità della Campagna sta proprio nella sua scarsa rigidità, nel senso che saremo noi a decidere, tramite una bacheca degli indizi, quale missione principale o secondaria avviare di volta in volta. La non linearità del canovaccio emerge dai dialoghi a scelta multipla e da alcune decisioni che si ripercuotono attivamente sullo svolgersi degli eventi, così come si evince dalla presenza di finali diversi. Con quel noi di prima intendo "Bell", il personaggio che impersoneremo la maggior parte del tempo e che potremo creare a nostro piacimento grazie a un editor che

CALL OF DUTY:
BLACK OPS COLD WAR

UNA **GUERRA FREDDA** ESTREMAMENTE **BOLLENTE**

è più utile ai fini del gameplay di quanto si possa pensare. Questo perché, al di là della carnagione o dei dati anagrafici, potremo selezionare due tratti psicologici che influiranno su determinati bonus, come Tendenze Violente che fornisce un 25% extra ai danni inflitti. Pur durando appena 5/6 ore, l'adrenalinica Campagna svolge in pieno il suo dovere e, grazie alla gestione degli indizi, un escamotage coerente al contesto investigativo che incentiva l'esplorazione, riesce ad aggiungere molto in termini di profondità e rigiocabilità al single player attraverso delle scelte che influiscono sul prosieguo della trama. A sporcare una convincente esperienza single player ci pensa un'IA maldestra che dà l'impressione di non aver affatto imparato dagli errori del passato e che finisce per risaltare negativamente in un contesto basato su dubbi, spie e tradimenti.

LE MILLE E UNA MODALITÀ

Se la Campagna rende giustizia alla serie Black Ops strizzando l'occhio ai primi due capitoli della saga, il comparto multigiocatore cerca di mettere un po' tutti d'accordo senza modificare eccessivamente le linee guida stabilite l'anno scorso. Come da tradizione della serie Call of Duty, la mole di contenuti è imponente sicché gli amanti degli shooter online troveranno sicuramente una modalità cui dedicare tempo e bestemmie. Tralasciando le opzioni di gioco classiche, al solito ben strutturate sia per varietà sia per realizzazione e dai meccanismi oliati al punto giusto come Team Deathmatch, Dominio o la mia amata Uccisione Confermata, in questa edizione fanno capolino diverse novità. Mentre Scorta VIP vede 10-12 giocatori divisi in due team con il compito di garantire o impedire l'estrazione presso due punti nevralgici di un player casuale etichettato come VIP, Bomba Sporca Team D'Assalto mischia dinamiche differenti per dar vita a scontri serrati in grandi mappe che ospitano 32-40 giocatori. Quasi provando a creare un ibrido fra Warzone e il Deathmatch a squadre canonico, Bomba Sporca obbliga dieci team da 4 giocatori a scontrarsi per recuperare, consegnare e depositare l'uranio al fine di fare detonare degli ordigni. Trasportare la risorsa tuttavia blocca i perk e la rigenerazione della salute, oltre a diminuire gli hp e la velocità del carrier, perciò il lavoro di squadra gioca un ruolo fondamentale visto che gli agguati sono letteralmente dietro ogni angolo. Chiude il cerchio di modalità Moshpit Armi Combinate nei format Dominio e Assalto, praticamente dei conflitti su vasta scala

Nel Vietnam il confine fra realtà e incubo si accavalla spesso.

che comprendono i mezzi pesanti e sono ambientati in mappe che coinvolgono 16-24 giocatori. Escludendo dal computo le modalità standard, che funzionano egregiamente e offrono un divertimento che non fa più notizia, è meglio concentrarci sulle nuove aggiunte perché queste ultime convincono ma con qualche riserva. Se Bomba Sporca risulta essere la più azzeccata col suo mix tra dinamiche trafugate a destra e a manca e gli innumerevoli conflitti che costellano ogni partita, Scorta VIP non mi sembra ora come ora in grado di contrastare le modalità più popolari perché non ha lo stesso appeal, ma è in Moshipt Armi Combinate che si possono intravedere un paio di potenziali criticità nel bilanciamento che, forse, è saggio monitorare:

LA VARIETÀ DI SITUAZIONI CHE SI SUSSEGUONO PERMETTE DI GODERSI OGNI ESPLOSIVA MISSIONE

i mezzi pesanti e i cecchini. L'impressione è che entrambi siano estremamente potenti se usati come Dio comanda, ma forse oltre alla skill personale c'è di più. In ogni caso stare-

Miami, Stati Uniti: sangue e morte a due passi da South Beach.

mo a vedere se è solo questione di sensazioni, ma intanto lo segnalo per dovere di cronaca e per pulirmi la coscienza da un poker di morti di cui mi vergogno. Discorso a parte per lo Zombie mode diviso in Die Maschine da 20 round o illimitato e Dead Ops Arcade per chi ama gli spara-spara vintage con visuale dall'alto. Gli sforzi di Treyarch per rendere più appetibile la modalità a orde sono evidenti, la qualità della vita dei giocatori ha fatto un balzo in avanti poderoso e i numerosi, piccoli aggiustamenti apportati, come la possibilità di iniziare con le proprie armi anziché con

Armada è l'inferno in pieno Oceano Atlantico Settentrionale.

la canonica pistola scrausa, regalano la percezione che, oggi più che mai, il pacchetto con gli zombie sia perfettamente complementare con il resto dei contenuti.

CROSS PLAY, CROSS-PROGRESSION E CROSSED FINGERS

Questa percezione si palesa perché Cold War si avvale di una feature davvero interessante, la cross-progression. Praticamente i progressi del giocatore sono condivisi tra le varie modalità in modo da non scialacquare nessun punto esperienza accumulato, aggeggio guadagnato e traguardo raggiunto. Pare anche che a fine anno verranno unificati i progressi del

Un team affiatato è sempre avvantaggiato, non ce n'è.

Battle Pass ottenuti giocando ai Call of Duty più recenti, senza contare che fin dal lancio del 13 novembre è disponibile il cross-play tra piattaforme diverse.
Insomma, questo Cold War sprizza da ogni poro passione, e l'impegno da parte degli sviluppatori affinché l'esperienza nell'insieme risulti completa e inclusiva è tangibile; mettendo il giocatore al centro del progetto e provando a rendergli le cose più confortevoli possibile, Treyarch ha tentato di omaggiare una saga tanto amata e, fondamentalmente, al netto di qualche imperfezione tecnica o bilanciamento da verificare, possiamo affermare con ragionevole certezza

Adler è nella m... adre Russia fino al collo.

LA CAMPAGNA SVOLGE IL SUO DOVERE E AGGIUNGE MOLTO IN TERMINI DI PROFONDITÀ E RIGIOCABILITÀ AL SINGLE PLAYER

che c'è riuscita. Procedendo nel solco scavato l'anno passato da Modern Warfare e facendo attenzione a non pestare i piedi a Warzone, Call of Duty: Black Ops Cold War cerca di far combaciare una ricetta dal sicuro successo con l'anima di Black Ops. È per questo che, maneggiandolo con cura, si possono notare un level design più lineare e una ridotta verticalità delle mappe, oppure un gameplay che punta tutto sul dinamismo e la frenesia che permea le nuove arene a tre vie adesso più lunghe e larghe, senza infinite porte, in cui scannarsi in un loop di sangue e fuoco. In soccorso della natura impetuosa del titolo giunge inoltre l'impossibilità di appoggiare l'arma sulle superfici, una meccanica amputata per scoraggiare i camper e favorire più che mai il run 'n gun selvaggio. Cos'altro dire? Il time to kill è più alto rispetto a Modern Warfare e ci sono le barre che indicano la salute del bersaglio, due feature che assieme donano maggiore controllo sulle sparatorie, l'infrastruttura online è granitica, il gunplay si attesa sugli ottimi livelli cui ormai siamo abituati e finora non ho riscontrato follie da parte dello Skill Based Matchmaking. Le nuove mappe presentano più o meno tutte un buon equilibrio tra spazi chiusi/aperti, il sistema di personalizzazione delle classi ricalca grossomodo quello di

Nicaragua, America Centrale: la postazione rialzata a Cartel è la tana dei cecchini.

Modern Warfare tranne per le wildcard che permettono virtuosismi in fatto di build e, dulcis in fundo, la killstreak lascia il posto alla scorestreak. Questo significa che per ottenere i potenziamenti da campo come la mitica RC-XD radiocomandata contano i punti accumulati e non solo le uccisioni, mentre mi piace sottolineare che a ogni morte non c'è bisogno di fare l'appello dei vari santi locali e ricominciare da capo giacché il punteggio non si azzera. Ultima dritta e chiudo: a lato dei vari bonus, se non interessa la next-gen su console basta la versione Standard, altrimenti ci vuole l'Ultimate Edition; su PC invece è sempre next-gen, quindi fate vobis.

Appena due anni fa scrivevo delle peripezie di Alexios e Kassandra: nella recensione di Odyssey affermai che il franchise aveva cambiato definitivamente pelle, lasciandosi abbracciare da tutte quelle dinamiche tipiche dei GdR con una fortissima declinazione action. Nell'Antica Grecia funestata dal conflitto tra Sparta e Atene avevamo scelte morali, una progressione del personaggio articolata e tanti oggetti di equipaggiamento con cui personalizzare il protagonista, il tutto ambientato in un vastissimo open world liberamente esplorabile. Sulla base di questi elementi, il primo impatto con Assassin's Creed Valhalla è stato incredibilmente spiazzante. Mi sarei aspettato un titolo in linea con il diretto precursore, un semplicissimo "more of the same", invece mi sono ritrovato tra le mani un'opera che certo si erge su quelle fondamenta gettate da Origins prima, e da Odyssey poi, ma con una struttura portante che si presenta al contempo molto simile e drammaticamente diversa dai due videogiochi che lo hanno preceduto.

I'VE WAITED SO LONG

Difficile mettere nero su bianco le sensazioni provate al primo avvio dell'ultima fatica targata Ubisoft Montreal. Al di là del cambiamento dello schema dei controlli, che richiede un rapido esercizio di rielaborazione di tutte quelle dinamiche legate alla memoria muscolare, circa le azioni svolte con maggior frequenza, lo sforzo maggiore è quello di modificare radicalmente l'immagine che si ha del tipico protagonista di un Assassin's Creed. Eivor non ha la prontezza di riflessi di Ezio Auditore, né l'agilità di Arno Victor Dorian o l'eleganza marziale di Bayek di Siwa. Siamo al cospetto di un possente guerriero vichingo: brutale, impulsivo, animalesco. Una macchina bellica forgiata nel fuoco di decine, se non centinaia di battaglie e scontri all'ultimo sangue. La sua stazza, il suo addestramento militare e la cultura norrena di cui si è cibato dalla nascita si manifestano prepotentemente sin dall'inizio dell'avventura. Un esempio su tutti: la lama celata, simbolo di ogni assassino, viene sfoggiata con orgoglio da Eivor, il quale reputa disonorevole eliminare i suoi nemici assalendoli dalle ombre. Sempre in bella vista sul suo braccio sinistro, lo strumento di morte prediletto dagli Occulti diventa un accessorio da ostentare, oltre che un'arma in grado togliere la vita in un sol colpo. Sì perché, nonostante questa doverosa premessa, torna finalmente la possibilità di assassinare i nemici con un singolo affondo di lama, a prescindere dal proprio livello o

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

LA SAGA DEL MORSO DI LUPO

Se Origins rappresentò la svolta e Odyssey la metamorfosi finale, Assassin's Creed Valhalla è l'opera che sancisce la maturità di questo nuovo corso della serie dedicata agli Occulti.

[illegible] Dolce

da quello dell'avversario. Allo stesso tempo, tuttavia, eliminare così i poveri malcapitati è molto più difficile proprio a causa di un protagonista che non sa agire mentre le tenebre lo ammantano, abituato com'è ad affrontare ogni scontro di petto, ascia in pugno. Ed è nei combattimenti che vengono a galla le novità più importanti introdotte in Assassin's Creed Valhalla. Qui Eivor dà il meglio di sé: gli scontri all'arma bianca sono viscerali, incentrati su una meccanica che ribalta quel concetto di stamina a cui molti videogiochi ci hanno abituato negli ultimi anni. Ogni attacco consuma una porzione della resistenza del protagonista, ma – e qui viene il bello – ciò avviene soltanto se il colpo non va a segno. Ne consegue che il furore bellico può virtualmente alimentare Eivor all'infinito, fintanto che i suoi attacchi non vengono schivati o bloccati. Il risultato finale è fenomenale, senza mezzi termini. I combattimenti sono entusiasmanti, la fisicità degli attacchi si sente tutta, l'alto tasso di smembramenti e decapitazioni rende il balletto di morte incredibilmente galvanizzante. Poi ci sono le abilità speciali che esaltano ancora di più la sensazione di controllo sulla furia in battaglia, una tormenta forsennata in grado di causare scompiglio tra i ranghi nemici che – previo sblocco di un'apposita skill – possono addirittura scappare terrorizzati dopo l'ennesima uccisione tanto macabra quanto spettacolare.

ON THE SNOW SHORES OF ENGLAND

Detto questo, l'approccio furtivo è sempre possibile, tanto che un intero ramo del rinnovato albero delle abilità resta dedicato a tutte quelle skill legate al concetto tradizionale di assassino. Giocando si ha però l'impressione che sia molto più soddisfacente affrontare virtualmente ogni situazione lasciandosi sopraffare dalla sete di sangue, lanciandosi a capofitto nella mischia. Tra l'altro si è spesso circondati dai compagni del Clan del Corvo, di cui lo stesso Eivor fa parte ed è secondo in comando, dunque il gioco presenta sovente delle situazioni che difficilmente possono essere risolte sfruttando un approccio furtivo, sebbene non sia tecnicamente impossibile: Valhalla offre al giocatore numerose opportunità di combattere al fianco dei fratelli vichinghi, sia durante le razzie utili a rubare le risorse per far crescere l'insediamento di Ravensthorpe che i guerrieri norreni hanno fondato in Inghilterra, sia nel caso dei tanti assalti alle fortezze che si ergono nella terra di Albione. Ravensthorpe funge dunque da HUB che può, e in certi casi deve, essere potenziato

investendo le ricchezze saccheggiate durante le scorribande. Qui possiamo interagire con molti personaggi che forniscono missioni secondarie, nonché servizi utili al potenziamento e alla personalizzazione estetica di Eivor, come il fabbro che può migliorare l'equipaggiamento del protagonista, potenziandone le statistiche e sbloccando ulteriori slot runici, il tatuatore capace di modificare l'aspetto di Eivor o, ancora, il museo dove depositare i manufatti antichi ritrovati nelle rovine di epoca romana. Su tutti, però, si staglia la casa lunga: il centro nevralgico dell'insediamento al cui interno vi è non solo la stanza del protagonista, ma anche la mappa dell'Inghilterra dalla quale prendere in carico la maggior parte delle missioni della main quest, con i vichinghi del Clan del Corvo che lasciano le coste norvegesi in cerca di gloria e ricchezze nella verdeggiante e ben più mite terra di Albione. Peccato che l'Inghilterra sia dominata dai Sassoni, i quali naturalmente non vedono di buon occhio gli invasori norreni: compito di Eivor e dei suoi

Qualcuno potrebbe perdere la testa per questo vichingo.

SIAMO AL COSPETTO DI UN POSSENTE GUERRIERO VICHINGO: BRUTALE, IMPULSIVO, ANIMALESCO

compagni è dunque quello di stringere alleanze con le potenze limitrofe all'insediamento di Ravensthorpe, in modo da garantire un futuro roseo ai suoi abitanti. Non mi dilungherò ulteriormente sull'argomento, il rischio è di commettere l'atroce reato di spoiler, ma voglio almeno sottolineare una qualità narrativa altalenante: da un lato, l'intreccio decolla a fatica pur apparendo intrigante alle prime battute; dall'altro, Valhalla è il primo Assassin's Creed a ricollegarsi apertamente e in maniera anche abbastanza coerente ai capitoli della saga che hanno preceduto Black Flag. Una piccola nota a margine: purtroppo, anche in questo caso, come già riscontrato in Odyssey, la scrittura delle diverse opzioni di dialogo romantiche è raccapricciante...

TO SING MY LAST SONG

Dove Valhalla eccelle è nella costruzione del mondo di gioco. L'Inghilterra del IX secolo è decadente, le sue contee dominate da regnanti sovente in guerra tra loro mentre la popolazione vive come può, spesso rivolgendo preghiere all'Altissimo. Quello che si manifesta in Valhalla non è dunque uno scontro sul solo piano materiale, ma anche su quello culturale e – soprattutto – religioso. I vichinghi non vengono disprezzati soltanto perché razziatori e conquistatori da terre lontane, ma anche perché idolatrano un pantheon di divinità pagane. La sensazione di essere stranieri in terra straniera è così fortissima in quanto esaltata dal comportamento degli inglesi. Eppure, certi britannici non esiteranno a chiedere aiuto a Eivor nelle situazioni di difficoltà. Non è raro viaggiare attraverso il mondo di gioco e fermarsi ad ascoltare le richie-

L'albero delle abilità ora funziona come la sferografia di alcuni Final Fantasy.

Eivor può indossare il mantello per celare la sua identità ed evitare di essere individuato dai soldati sassoni.

VALHALLA OFFRE AL GIOCATORE NUMEROSE OPPORTUNITÀ DI COMBATTERE AL FIANCO DEI FRATELLI VICHINGHI

Gli assalti sono molto caotici ma galvanizzanti.

ste più disparate di questo o quel PNG. Gli incarichi secondari vanno soddisfatti non solo per il mero gusto di rimuovere un pallino azzurro dalla mappa, simbolo delle attività collaterali, ma anche per ricevere ricompense ed esperienza utili a far crescere ulteriormente le abilità di Eivor. L'Inghilterra è piena zeppa di punti di interesse, quasi mai fini a sé stessi, che si tratti di luoghi in cui trovare ricchezze quali materiali per il crafting o pezzi di armature leggendarie, misteri da risolvere o manufatti di un passato ormai dimenticato. Di cose da fare, insomma, ce ne sono tantissime, merito anche

QUELLO CHE SI MANIFESTA IN VALHALLA NON È UNO SCONTRO SUL SOLO PIANO MATERIALE, MA ANCHE SU QUELLO CULTURALE E RELIGIOSO

dei tanti minigiochi: a partire dalle gare di bevute, passando per un gioco di dadi conosciuto con il nome di Orleg, fino ad arrivare alle sfide di freestyle, che se completate con successo migliorano il carisma del protagonista e sbloccano opzioni di dialogo aggiuntive. Sono dunque in gran parte attività del tutto opzionali che, però, hanno un impatto tangibile sulla progressione del personaggio e sui vari bivi narrativi che si presentano lungo i differenti intrecci della main quest. L'open world di Assassin's Creed Valhalla offre un gran numero di opportunità e appare molto più vivo e delineato rispetto a quello del suo diretto predecessore. Risulta più compatto se confrontato all'intera penisola del Peloponneso (e relative isole del Mar Egeo), ma proprio per questo è più denso di attività. Ogni contea ha poi i suoi tratti distintivi che la rendono differente dalle altre, anche e soprattutto sotto il profilo prettamente estetico. Come non citare le lussureggianti pianure del Cent, le rigogliose foreste dell'Essexe, o il triste degrado di una Lunden (vecchia Londinium e futura Londra) che ancora prova ad aggrapparsi alle vestigia di un Impero Romano da tempo caduto e dimenticato. Se due anni fa definivo con il termine "magico" quell'Odyssey ambientato nella Grecia Antica, l'epopea del vichingo Eivor si staglia in un'opera poliedrica che fa tesoro di quasi tutte le lezioni insegnate e apprese dai suoi predecessori, decretando la maturità di una formula di gioco sempre più valida e sfaccettata. Se solo Ubisoft riuscisse a tirar fuori un comparto narrativo all'altezza di tutto il resto...

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Ubisoft Montreal / Ubisoft
Prezzo € 59,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Completa
PEGI 18+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD

Com'è, come gira
Impostando il livello di dettaglio su "Molto alto" e giocando alla risoluzione di 1440p sono riuscito a mantenere più o meno stabilmente i 60fps, tuttavia segnalo dei cali di performance importanti nelle situazioni più concitate, soprattutto durante gli assalti e le razzie.

PRO
+ Un action RPG completo e maturo
+ Combattimenti vari e brutali
+ Ottima costruzione del mondo di gioco

CONTRO
- Intreccio narrativo ancora una volta sottotono
- Dialoghi spesso banali
- Qualche calo di fps di troppo

COMMENTO
Se Odyssey ha rappresentato il punto di non ritorno per la serie, Assassin's Creed Valhalla è senz'altro l'opera della maturità di una formula di gioco sempre più completa e con un'identità ancora più marcata. Purtroppo permangono ancora alcuni difetti storici, tra cui un comparto narrativo non all'altezza di una costruzione del mondo di gioco attenta e sfaccettata, nonché una scrittura dei dialoghi banale. L'avventura di Eivor offre comunque decine e decine di ore di divertimento assicurato, merito anche di un sistema di combattimento rinnovato che riesce a esprimere al meglio l'innata brutalità del protagonista.

Ubisoft tenta la tripletta e ci catapulta nella Londra distopica del 2026, governata da società corporative pronte a tutto pur di controllare l'uomo e la sua libertà.

di **Simone "Wolfy3547" Rampazzi**

Guardata con un occhio superficiale, poco attento alle dinamiche odierne che spesso prendono piede nei discorsi politici e culturali, la Londra immaginata da Ubisoft potrebbe essere una delle tante capitali del mondo presenti sulla cartina geografica in un futuro nemmeno poi così tanto lontano. Esplorando però con più attenzione i vicoli della città, apprendendo dinamiche e distopie di quell'ambiente urbano ricco di contraddizioni, emerge una reale critica a un sistema quasi dittatoriale, uno stato pronto a promuovere un controllo sociale ideologicamente distante ma mai, oggigiorno, così vicino. Nel mondo virtuale di Watch Dogs: Legion scendono in campo ancora una volta gli attivisti del DedSec, collettivo di hacker pronti a tutto pur di preservare la libertà dell'individuo, anche quando all'orizzonte sembrano affacciarsi dei veri e propri autocrati, attenti più al proprio profitto che al benessere della popolazione londinese. È proprio durante il prologo, scena di interludio preliminare utile a riprendere familiarità con i controlli del gioco, che gli attivisti finiscono per scontrarsi con Zero Day, quello che sembra essere un altro gruppo rivoluzionario di hacker non proprio benevolo come il DedSec, anzi, convinto che per ristabilire l'ordine siano necessari dei momenti di grande crisi. L'esplosione di alcune bombe nei luoghi nevralgici della città dà il via a una parabola discendente di sfortunati eventi, terreno perfetto in cui sorge la corporazione a stampo militare meglio nota come Albion, armata fino ai denti e pronta a soggiogare qualsiasi cellula di rivolta. A differenza però del passato, dove siamo stati abituati ad avere a che fare prima con Aiden Pearce, poi con Marcus Holloway, ora il DedSec presenta un collettivo composto da attivisti reclutabili per le strade di Londra con la stessa facilità con cui vengono raccolte le firme per un referendum sul sì alla pancetta nella carbonara.

RIPARTIRE DA ZERO!

L'attentato di Zero Day a Londra ha smosso le acque del panorama socio-politico presente nella città, oltre a screditare enormemente la fama del DedSec, ora visto come un gruppo terroristico in piena regola. Per ristabilire l'ordine e, in qualche modo, ricreare il collettivo di un tempo, noi giocatori prenderemo il controllo di un primo attivista selezionabile tra una rosa piuttosto eterogenea di elementi (sì, c'è anche la bella vecchietta dei video promozionali), valutando inizialmente quale parametro potrebbe meglio adattarsi al proprio stile di gioco. Da qui in poi ci si appresta a un continuo incal-

> IL DEDSEC È PRONTO A DIFENDERE LONDRA FINO ALLA FINE

WATCH DOGS: LEGION

UN'IDEA CHE NON TROVA POSTO A SEDERE È CAPACE DI FARE LA RIVOLUZIONE

zare di missioni e attività, meglio distribuite e separate in un filone principale, dedicato a smascherare i leader alle spalle di Zero Day, accompagnato da attività collaterali più o meno importanti, come ad esempio eliminare il commercio illecito di esseri umani o abbattere il controllo onniveggente di Albion sui vari quartieri della città. Trattandosi di un open world in piena regola, la Londra realizzata dagli sviluppatori appare agli occhi dei più come un luogo di ampio respiro, non paragonabile certo a produzioni differenti, ma comunque "compresso" intelligentemente con il fine di creare un ecosistema vivibile e soprattutto non dispersivo. Grazie a questa scelta le strade della città appaiono popolose, con vie piene di auto e bus elettrici che sfrecciano per la città ordinatamente, mentre il traffico aereo concede ai droni di varia entità il trasporto di pacchi e carichi pesanti. Sembra insomma di avere davvero di fronte una possibile città del futuro, un luogo verosimile se vogliamo, giacché racchiude al suo interno una società piena zeppa di contraddizioni. Al controllo serrato della corporazione militare Albion, estremizzato oltre il limite, si aggiungono però dei messaggi positivi sotto traccia, il primo proprio determinato dallo sfruttamento dell'energia elettrica in ogni sua forma (trasporti, dispositivi, droni), insieme a una politica rivoluzionaria (quella del DedSec) che sembra preferire le armi non letali a un mitragliatore AK-47. Tradotto in linguaggio videoludico insomma, la Londra di Watch Dogs: Legion offre al giocatore la possibilità di sfruttare le diverse doti di hacker degli attivisti con - quasi - ogni elemento dello scenario: si possono superare i firewall di telecamere a circuito chiuso, controllare pregi e difetti dei cittadini incontrati per le strade della città o persino pilotare droni. Insomma, se n'è fatta di strada dalla San Francisco di Marcus Holloway, e tanti sono gli elementi che in qualche modo cercano di diversificare l'approccio alle varie situazioni offerte dal gioco. Ecco dunque che acquistano ulteriore importanza gli attivisti e il loro background. In questo Ubisoft ha compiuto un lavoro certosino nel caratterizzare ogni cittadino di Londra

Tanti i personaggi presenti, ognuno con delle caratteristiche particolari da offrire.

Strade londinesi e macchine sportive, cosa chiedere di più?

GRAFICAMENTE BELLISSIMO DA GUARDARE, SOPRATTUTTO SU UN PC DI FASCIA ALTA

al meglio, cercando di variegare il più possibile non solo occupazioni e doti particolari, ma anche le abilità extra attive e passive che ci garantiranno una volta reclutati. La rosa dei giocatori in campo offre personaggi con il ruolo di spie, che grazie alla loro divisa da lavoro possono entrare indisturbati nei luoghi nemici, le aree rosse dello scenario, senza far scattare gli allarmi (a patto però che starete a debita distanza da alcune guardie). Ci sono gli assaltatori, sicari armati con fucili e pistole decisamente letali, adatti a un ingaggio più dinamico e meno stealth, seguiti poi dai professionisti, principalmente quelli che con le loro abilità hackerano più velocemente dei dispositivi, stordiscono a distanza o creano situazioni più propense a sfruttare lo scenario piuttosto che operare direttamente sulle persone. A migliorare l'approccio sul campo intervengono una serie di abilità inserite nel pannello Tecnologia, utilissime nella fase intermedia del gioco, soprattutto quando si sceglie di sbloccare i vari livelli di hacking per droni e torrette. I punti necessari allo sblocco fanno parte di una valuta presente nel mondo di gioco, ed è molto facile acquisirne il giusto quantitativo dedicando un po' di tempo all'esplorazione delle strade di Londra. Da menzionare, sebbene non utili a nessun bonus in game se non quello al gusto estetico, la presenza delle microtransazioni, necessarie per acquistare nuove maschere e costumi da un mercato dedicato. Niente che possa far impazzire il

Il gioco offre dei piccoli minigiochi a sfondo tecnologico.

Gli interni degli edifici esplorabili offrono un curato e ispirato level design.

prossimo, sebbene presumo che sia "propedeutico" rispetto al comparto multigiocatore cooperativo online (la cui disponibilità è fissata per il 3 dicembre, quando la rivista dovrebbe essere quantomeno in stampa, ndMario).

CONVINCENTE FINO IN FONDO?

Per quanto possiamo sforzarci di negarlo, i continui aggiornamenti delle piattaforme, uniti a dispositivi e applicazioni sempre più all'avanguardia, stanno portando piano piano le persone a una connessione sempre più viscerale. Questo tema viene affrontato in Watch Dogs: Legion con il giusto peso, proprio perché è possibile reclutare qualsiasi persona presente nel gioco instaurando con loro un legame sempre

L'IA DEFICITARIA FA PERDERE UN PO' DI MORDENTE AL TITOLO UBISOFT

più profondo. Ma ad essere franco il problema, se proprio vogliamo tirarne in ballo uno, è l'intelligenza artificiale. Sebbene si tratti di un titolo che promuova un'evoluzione tecnologica incredibile, nei fatti l'algoritmo che guida i personaggi a Londra appare molto abbozzato, in alcuni tratti quasi inesistente. Non capita infatti spesso di finire seriamente nei guai, complice un sistema così user friendly da invitare il giocatore a seguire spesso la via dello stealth: nulla di male, sia ben chiaro, ma fa riflettere come una volta atterrato un soldato alla porta d'ingresso, la maggior parte dei civili intorno assista al misfatto senza dire una parola. Acquistato il primo

aggiornamento tecnologico utile a nascondere i cadaveri si finisce addirittura per ripulire le zone senza troppa fatica e senza allertare nessuno. Non parliamo poi delle uccisioni fur-

CI SONO DELLE MICROTRANSAZIONI, MA NIENTE CHE POSSA ROVINARE L'ESPERIENZA

tive, un toccasana che ci permette davvero di ripulire un'area senza colpo ferire, anche utilizzando semplicemente il drone ragno (chiamato amorevolmente facehugger). Forse i più coriacei restano i droni, soprattutto quelli evoluti, ma farmando un minimo i punti tecnologia sparsi in giro si arriva a sbloccare i talenti dedicati abbastanza presto, ottenendo un importante vantaggio. Sembra insomma che l'aspetto più interessante di Watch Dogs: Legion, ovvero il reclutamento massivo, diventi allo stesso tempo il tallone d'Achille della produzione, poiché non sfruttato al massimo delle potenzialità. Proprio per questo, quando all'inizio è possibile scegliere la difficoltà del gioco vi consiglio vivamente di scegliere la morte permanente dell'attivista, se non altro per ravvivare un po' il reclutamento. La sensazione che il titolo voglia offrire un'esperienza prevalentemente arcade si continua a percepire non solo per quanto riguarda le sezioni shooting, ma anche per tutto ciò che concerne il sistema di guida, fine a sé stesso e nulla più.

Riusciremo a liberare Londra dall'oppressione?

VISIVAMENTE GODURIOSO

Una produzione di questo livello ha bisogno di presentarsi al pubblico vestita di tutto punto. La mia esperienza per le strade londinesi si è rivelata particolarmente appagante in termini puramente tecnici, se non altro perché mi è stato possibile giocare il titolo con la maggior parte delle impostazioni grafiche al massimo, sfruttando persino la nuova tecnologia del Ray Tracing insieme alla NVIDIA DLSS, quest'ultima utile a migliorare drasticamente la stabilità del framerate. La città offre degli scorci davvero ben realizzati, coadiuvati da un'effettistica valorizzata in quasi ogni aspetto: i modelli dei personaggi si differenziano tra loro per vestiario e connotati, gli eventi atmosferici influenzano l'ambiente creando ottimi giochi di luci e ombre, la pioggia crea un bel vedere a livello stradale e persino il level design, tenendo conto delle zone esplorabili al chiuso, regala una buona differenziazione. Per finire, Watch Dogs: Legion supporta la completa localizzazione in lingua italiana, il doppiaggio coinvolge un ottimo cachet di attori ormai onnipresenti nel panorama videoludico di riferimento, che si adatta bene anche al motion capture evitando quello spiacevole effetto di lip-sinc asincrono.

REVIEW

AMNESIA: REBIRTH

TGM GOLD AWARD

LA RINASCITA DEL TERRORE

Benvenuti nel nuovo Amnesia! Vi avvisiamo che l'incidente aereo in pieno deserto sarà la parte più rilassante della vostra giornata. Buona permanenza!

di Emanuele "Triqui" Feronato

Non giocare per vincere. Immergiti nel mondo e nella storia. Di tutti gli hints and tips che ho letto nella carriera di videogiocatore, questo è tra i più azzeccati, e compare appena lanciamo Amnesia: Rebirth, ultima fatica di Frictional Games. Lo studio indie svedese è famoso per terrorizzare giocatori dal 2007 con le serie Penumbra e Amnesia, di cui Rebirth rappresenta il terzo capitolo, avventura collegata ma godibile anche in piena autonomia.

"L'AEREO È IL MEZZO PIÙ SICU..."

Marzo, 1937. Anastasie Trianon, "Tasi" per gli amici, ammesso che ce ne sia ancora qualcuno in vita, fa parte assieme al marito Salim di un team di ricercatori in missione presso un sito archeologico in Algeria. A bordo dell'aereo che li sta portando a destinazione, Salim ha la tremarella ma la sua dolce metà lo rassicura con affetto. "Andrà tutto bene", avranno pensato, prima che il mezzo avesse un'avaria, si incendiasse e si schiantasse nel mezzo del deserto. Tasi perde conoscenza e al suo risveglio, miracolosamente illesa e con al polso uno strano bracciale, si trova da sola a bordo della carcassa del velivolo. Non c'è traccia dell'equipaggio. Dove sono tutti? Salim non l'avrebbe mai abbadonata. Perché dai vari appunti sparsi in quello che rimane della cabina di pilotaggio sembra che sia lei la persona scomparsa? La trama è talmente articolata che anche un solo altro accenno sarebbe un imperdonabile spoiler, ma il viaggio che aspetta Anastasie la porterà nel più profondo degli abissi dei suoi ricordi. Non che il presente sia una passeggiata: abbandonato il luogo dell'incidente deve fare i conti con il cocente sole del deserto algerino, alla ricerca dei colleghi scomparsi che sembrano aver trovato rifugio in una grotta. E qui comincia l'incubo. Si passa in un istante dalla luce accecante al buio pesto, con i demoni che sa evocare in ognuno di noi.

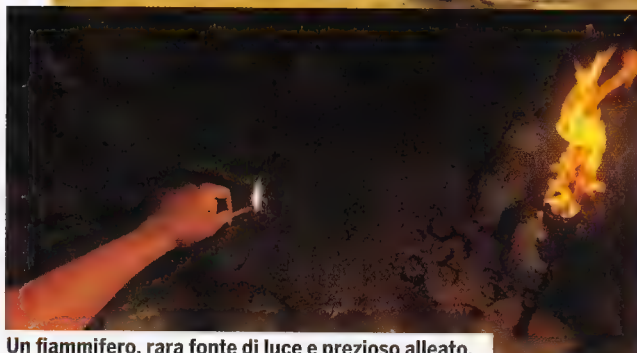
> SENZA RICORRERE A BANALI TRUCCHETTI, I MAESTRI DI FRICTIONAL CI TENGONO IN UNO STATO COSTANTE DI TENSIONE

CHI NON RICORDA IL PASSATO È CONDANNATO A RIPETERLO

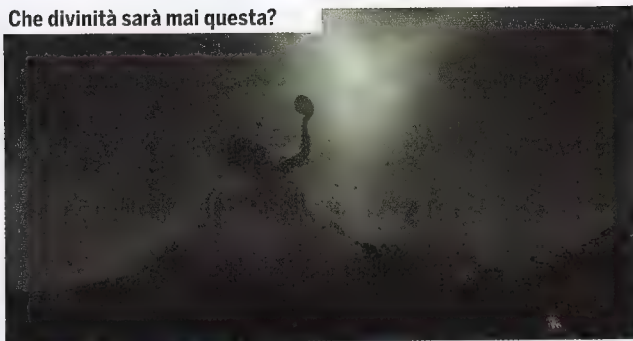
Abile disegnatrice, Tasi porta con sé un album di schizzi confusi e semicancellati, che riprenderanno forma quando tornerà in luoghi probabilmente visitati in precedenza. Va così riacquistando a poco a poco la memoria, ripercorrendo i tragici eventi della sua vita. E la momentanea amnesia non è l'unico problema che affligge la protagonista. In cura farmacologica per un non definito disturbo mentale, è soggetta a violenti attacchi di panico. L'instabilità è uno degli elementi chiave del gioco: se rimane al buio o si sente in pericolo, Tasi è vittima di crisi sempre più acute fino alla totale perdita di controllo, che riacquisterà solo nell'ultimo luogo sicuro visitato, un geniale sistema per gestire i checkpoint senza interrompere il flusso narrativo.

MEGLIO ACCENDERE UNA CANDELA CHE MALEDIRE L'OSCURITÀ

Rari fiammiferi e una lampada a petrolio sono l'unica arma contro l'oscurità. I primi vanno usati con assoluta parsimonia, per accendere candele e torce che oltre a rassicurarci, ci permetteranno di esaminare l'ambiente alla ricerca di indizi su quanto accaduto. Girovagando per grotte, vecchi fortini abbandonati e strutture che sembrano non appartenere alla nostra civiltà, le fonti di luce non sono mai abbastanza. "I

Almeno in questo atterraggio nessuno si è messo ad applaudire.

Un fiammifero, rara fonte di luce e prezioso alleato.

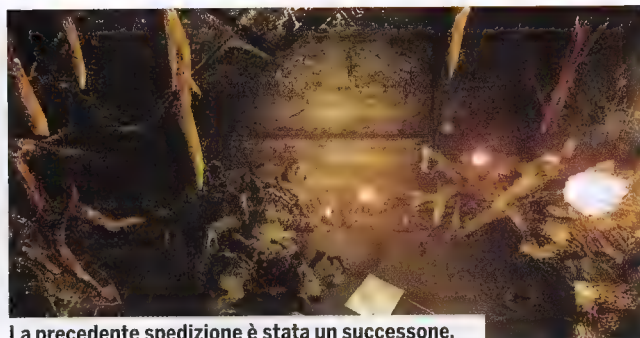
Che divinità sarà mai questa?

La precedente spedizione è stata un successone.

have a constant fear that something's always near" dicevano degli ispirati Iron Maiden, ed è esattamente questa l'atmosfera che pervade Amnesia: Rebirth. In ogni angolo buio ci potrebbe essere qualcosa di malvagio che ci osserva, e il sonoro amplifica moltissimo questa sensazione, con un lontano ma costante scalpiccio, accompagnato dal gracchiante rumore del panico che si impadronisce di Tasi mentre si addentra nell'oscurità. La nictofobia è in agguato e ci troveremo spesso a dover decidere se accendere uno dei nostri preziosi fiammiferi per vedere se c'è veramente qualcuno dietro di noi, o tener duro e cercare di raggiungere quella fioca luce laggiù in fondo rischiando di non vedere oggetti o indizi, inghiottiti per sempre dalle tenebre.

LA PAURA È UN GRIDO, IL TERRORE È UN SUSSURRO

Spaventare è facile. C'era un vecchio giochino Flash dove bisognava muovere in puntatore del mouse attraverso un percorso sempre più stretto, e quando si raggiungeva il massimo della difficoltà – e della concentrazione richiesta al giocatore – improvvisamente appariva un demone urlante, facendoci fare un bel salto sulla sedia. Probabilmente vi spaventereste anche se mentre state leggendo questa recensione qualcuno all'improvviso alle vostre spalle urlasse "Bu!". Ma sono solo trucchetti. Amnesia: Rebirth invece ha il pregio di tenerci in uno stato costante di tensione che sfocia in vera propria angoscia e terrore, grazie a un sapiente level design, una storia degna di trasposizione cinematografica e il modo in cui il team di Frictional Games ci fa immedesimare nella protagonista: saremo in apprensione per lei. È come se ci fosse una manopola dell'ansia che il gioco si diverte ad alzare sempre più. Molti punti chiave della narrazione sono scriptati, e questo potrebbe far storcere il naso ai fan dei survival horror, ma sapete che vi dico? Magari gli script fossero tutti così, anche se alcuni particolari stonano poiché ci costringono a comportamenti illogici, come usare un fiammifero per accendere una candela ma non poter raccogliere quest'ultima per illuminare il nostro cammino. Ciò non toglie in ogni caso spessore a un'esperienza veramente da provare. Non ci sono combattimenti, ma saremo messi alla prova con un discreto numero di puzzle pertinenti con la narrazione, senza inutili barriere per allungare la decina di ore necessarie a vedere uno dei tre finali.

HPL ENGINE: NOMEN OMEN

Come le precedenti produzioni Frictional, anche Amnesia: Rebirth usa l'HPL Engine, il cui nome è un tributo al grande Lovecraft. Svolge egregiamente il proprio lavoro senza toccare le vette dei titoli AAA ma regalandoci comunque paesaggi realistici e dettagliati anche su macchine non concepite per il gaming. La rappresentazione del panico avviene tramite un effetto blur che simula a dovere lo stato mentale di Tasi. Ottimo il parlato dei protagonisti, accompagnato da musiche ed effetti sonori che si integrano perfettamente nell'atmosfera del gioco. Abbiamo di fronte due bellissimi viaggi: uno attraverso un gran survival horror, e uno all'interno dei ricordi di un'esistenza tormentata, e non bisogna assolutamente lasciarseli scappare.

L'OSCURITÀ È IL VERO NEMICO: POCHE SARANNO LE NOSTRE ARMI A DISPOSIZIONE CONTRO DI ESSA

REVIEW

GHOSTRUNNER

KATANA CYBERPUNK

Prima dell'arrivo del gioco di CD Projekt RED, Ghostrunner ha dato un assaggio di un'altra possibile faccia di distopie futuribili. Una corsa a perdifiato senza armi da fuoco, ma con una nobile lama.

TGM BRONZE AWARD

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Ghostrunner è un gioco coraggioso per una serie di aspetti, dal singolo hit point del nostro alter ego alla scelta della sua arma. Aggiungeteci poi che il parkour non ha tantissimi titoli di riferimento da cui prendere spunti o raccogliere insegnamenti, e capirete come sarebbe stato facile per gli sviluppatori di One More Level compiere qualche errore irreparabile. Io non ne ho trovati.

BLACK HOLE SUN

Il Ghostrunner di cui vestiamo i cibernetici panni è un guerriero nato metà uomo e metà macchina, dotato di innesti sintetici che gli conferiscono poteri al limite del sovrannaturale. E questa è una gran fortuna, visto che fin dalle prime battute della campagna ci mettiamo contro la despota di turno e tutto il suo esercito. L'agilità del nostro personaggio è l'abilità che, sfruttata a dovere, gli consente di sfuggire agli attacchi dei molti avversari, e al tempo stesso gli permette di farsi sotto in modo da affettarli con un colpo fulmineo della fida katana. In sostanza ci ritroviamo in un gioco d'azione in prima persona dalla forte componente parkour, dove l'ambiente circostante è un vero e proprio puzzle da navigare nel modo più rapido ed efficiente possibile. I livelli si compongono di due parti, alla stregua di quanto vediamo negli arena shooter: certi spazi sono occupati da contingenti di diverse entità e composizioni da eliminare prima di passare oltre, dopodiché ci si ritrova a cercare il modo di raggiungere i punti più impensabili grazie alle nostre capacità, come il wall-running o scatti per coprire distanze altrimenti irraggiungibili. Questi due lati di Ghostrunner sono in realtà facce della stessa medaglia, perché anche nelle arene di combattimento l'unico modo per uscirne vivi è trovare il percorso più adeguato per eliminare i nostri nemici prima di finire abbattuto da uno dei loro colpi. Sì, ne basta uno. Un colpo per morire, ma anche un colpo per uccidere: quel che è giusto è giusto. Tale radicale scelta di design porta all'estremo la necessità di eseguire movimenti eleganti e colpi precisi, in un raffinato concatenarsi di azioni calcolate al centesimo di secondo: lo spazio di manovra è davvero risicato e le conseguenze di ogni piccolo errore, appunto, fatali. Di tanto in tanto ci ritroviamo poi a esplorare aree speciali collocate in sacche di realtà separate, accessibili solo a chi ha innesti cibernetici: si tratta di solito di livelli tutorial che ci insegnano le basi dei quattro poteri speciali che andiamo ad accumulare nel corso della campagna. Il modello fisico ha uno stampo prettamente arcade, specie se lo confrontiamo a titoli con qualità maggiormente simulative, come Mirror's Edge: Catalyst. In Ghostrunner non vengono rappresentate le gambe e quindi manca la simulazione di certi movimenti avanzati, e manca anche quell'inerzia iniziale che rappresenta i primi attimi, quando la corsa ancora non è a pieno regime. Si va sempre a mille, e tale scelta contribuisce alla frenesia del ritmo di gioco.

Bel quartiere residenziale cyberpunk. Non vedo l'ora di vivere il futuro.

> IL DESIGN PORTA ALL'ESTREMO LA NECESSITÀ DI MOVIMENTI ELEGANTI E COLPI PRECISI, IN UN RAFFINATO CONCATENARSI DI AZIONI CALCOLATE AL CENTESIMO DI SECONDO

THE DAY I TRIED TO LIVE

Ho visto la schermata di game over centinaia di volte, eppure sono sempre ripartito con un'instancabile voglia di scardinare le difese nemiche, ogni volta rendendomi conto che avevo capito un pezzo in più del puzzle tattico di fronte a me. Prima di tutto, quindi, bisogna capire come inanellare le movenze giuste per un flusso di movimenti rapidi e fatali, e poi bisogna riuscire a eseguire il piano in maniera impeccabile. Facile a dirsi, un po' meno a farsi. Gli sviluppatori hanno comunque compiuto un ottimo lavoro sulla curva di difficoltà, in costante ma non eccessiva salita rispetto a una base già bella tosta. In ogni livello viene introdotto qualche elemento che dobbiamo essere in grado di gestire, come un potere aggiuntivo da usare al momento giusto, o magari un soldato che sfoggia un enorme scudo energetico, impenetrabile alla nostra arma.

Il Ghostrunner ha accesso a porzioni della realtà inaccessibili ad altri. Ideali per la meditazione zen.

Per fortuna gli urbanisti del futuro collocheranno i pannelli pubblicitari in posizioni ideali per il wall-running. Comodo.

LA FREQUENZA DEI CHECKPOINT FA LA DIFFERENZA: ESSERE SEMPRE A POCHI SECONDI DAL VIVO DELL'AZIONE MANTIENE PIMPANTE IL FLUSSO DI GIOCO

Il ritmo di gioco è accompagnato da una colonna sonora che si sposa perfettamente con l'azione, grazie a una serie di tracce composte per l'occasione da Daniel Deluxe (all'anagrafe Alexandrovich), artista molto noto nella scena retrowave europea. La sua musica non è un semplice sottofondo, ma fa da costante motore la cui coppia ci spinge ad andare avanti; è anche grazie ad essa che in più di un'occasione ho fatto fatica a staccarmi da Ghostrunner: non importa se fallisci, c'è sempre lo stimolo a perseverare. Su questo, aiuta anche il collocamento dei checkpoint, sparsi come il prezzemolo: non ci sarebbe stato niente di più frustrante di dover ricominciare un'arena per un errore di distrazione su un salto dopo aver ormai finito la fase di combattimento. Lungi dall'essere un dettaglio di poco conto, la frequenza dei checkpoint fa davvero la differenza: essere sempre a pochi secondi dal vivo dell'azione mantiene il flusso di gioco vivo e pimpante. Alcuni elementi a margine del gameplay vero e proprio non sono invece così soddisfacenti, ad esempio la varietà delle ambientazioni: ci vuole davvero molto per uscire dal complesso industriale in cui è ambientata l'intera prima metà della campagna, e da lì in poi le cose non migliorano in maniera sostanziale. Gli stage sono piuttosto ricchi di dettagli che li rendono credibili, ma il livello tecnico complessivo non si attesta su livelli di eccellenza: l'Unreal Engine 4 ha dato vita a tanti giochi molto più spettacolari. I due comprimari che ci accompagnano durante il gioco hanno punti di vista discordanti, parlandoci a intervalli regolari tramite comunicazioni radio, senza che abbiamo modo di interagire con loro direttamente. La linea narrativa difficilmente lascerà qualcuno sconvolto per la freschezza di idee o la potenza dei personaggi, ma immagino che chi sia attratto da Ghostrunner non pretenda molto sotto questo punto di vista: per quello c'è Cyberpunk 2077.

Un altro Ghostrunner: sono sicuro che sarà un alleato. Sì, sì, ti piacerebbe!

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher [illegible]
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI 16+

Configurazione di prova
[illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

PRO
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]

CONTRO
– Tecnicamente non eccelso
– Scarsa varietà delle ambientazioni
– Niente trick avanzati di parkour

COMMENTO
[illegible]

VOTO [84]

REVIEW

DIRT 5

TGM SILVER AWARD

CORRENDO SUL BORDO DI UN'EPOCA

DIRT 5 traghetta gli appassionati del genere alla prossima generazione, usando proprio il PC come nodo di passaggio: Codemasters, salvo alcuni distinguo, anche stavolta sembra aver fatto le cose per bene.

di Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

DIRT 5 può essere indicato come ultimo grande racing game di questo ciclo generazionale, per ovvie ragioni influente anche sul livello visivo del gaming PC. Codemasters negli ultimi 20 anni ci ha regalato serie simbolo come TOCA e Colin McRae Rally, trasformatosi con il tempo in DIRT. Con questo quinto capitolo quello che un tempo era un gioco di rally diventa il festival definitivo delle gare fuoristrada, quelle in cui ogni derapata o sportellata può fare la differenza. Questo grande e chiassoso circo vi accoglierà come il terribile rookie che sfida i veterani del circuito fregandosene delle gerarchie. Siete pronti a farvi valere?

SCALATA ALLA VETTA

Verrete accolti da musica da discoteca e dei logorroici speaker senza perdersi troppo in preamboli vi getteranno nella mischia. Inizierete con un set di vetture standard utili a prendere confidenza con un handling che più arcade non si può. Le prime vittorie attireranno l'attenzione di Alex Janiček, superstar di DIRT doppiata dall'onnipresente Troy Baker. che seguirà le gare dispensando consigli. Il cuore del single player è diviso in cinque capitoli, che offrono differenti strade per arrivare al top della Carriera. Dopo un inizio guidato potrete scegliere a quali gare partecipare e se ripetere quelle già portate a termine per accumulare Esperienza, Fama e Denaro. Riuscire a trionfare in ognuna portando anche a termine gli obiettivi secondari non è un'impresa da poco. Nel caso doveste riuscirci sbloccherete sfide speciali nelle quali vi troverete faccia a faccia con agguerriti rivali. Numerosi sponsor Top come Sparco e Monster Energy saranno pronti a concedervi i loro marchi mettendo in palio ricompense uniche che potrete sbloccare vincendo o portando a termine determinati obiettivi.

GIRO DEL MONDO

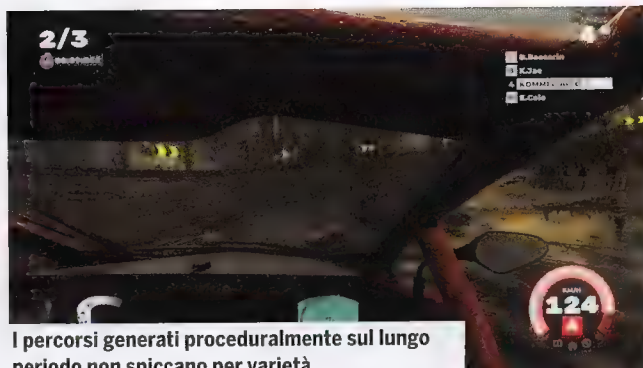
Sono 10 le location in cui correrete. Le distese ghiacciate del Nepal sono una delle novità di questo quinto capitolo, che vi porterà anche nelle polverose piste dei canyon dell'Arizona, nell'affascinante ma insidiosa tundra scandinava e negli umidi tracciati delle montagne nella regione cinese Guilin. Spesso e volentieri durante la stessa gara dovrete cambiare approccio alla guida adattandovi al terreno e alle condizioni atmosferiche, che andranno ad influire su grip e visibilità. Le sfide Ultra-Cross e Rally Raid differiscono nella formula di gioco: una richiede il completamento di un certo

SUDORE E RUGGINE FANNO PARTE DEL DNA DEL RALLY DA SEMPRE, DA QUANDO A UN FINLANDESE IN RITARDO PER LA SAUNA È VENUTO IN MENTE DI TAGLIARE PER I BOSCHI

numero di giri all'interno di circuiti mentre l'altra assomiglia alle classiche "speciali" del mondiale Rally. Si viaggia su circuiti anche nelle gare Landrush, che però sono più tecniche. Lasciamo a voi il piacere di scoprire tutti gli altri tipi di competizioni che vi attendono nella carriera di DIRT 5, ma una merita una menzione speciale: la Gymkhana. Spettacolari sfide di destrezza metteranno alla prova polpastrelli e riflessi in una specialità che ha reso ancora più famoso quel mostro di Sébastien Loeb. DIRT 5 mette a disposizione anche una modalità PlayGrounds che permette di creare, testare e condividere infiniti percorsi utilizzando gli stessi oggetti che gli sviluppatori hanno usato per creare il gioco. Se proprio la creatività non dovesse essere il vostro forte, potrete sempre sfruttare la fantasia e l'abilità degli altri divertendovi con le loro creazioni.

ANIMA MULTIPLAYER

La Carriera di DIRT 5 può essere affrontata anche da un massimo di quattro giocatori, che andranno ad occupare

La differenza di paesaggio tra le cinque location è notevole: questi sono gli alti boschi della Germania.

I percorsi generati proceduralmente sul lungo periodo non spiccano per varietà.

altrettanti posti in griglia sostituendo le macchine guidate dall'I.A.. Il risultato verrà registrato ai fini del progresso generale, che però verrà aggiornato unicamente per il giocatore ospitante. Gli ospiti tuttavia riceveranno la loro fetta di Punti Esperienza e denaro. La competizione rischia di infiammarsi con il ritorno delle modalità Party, che in DIRT 5 è ancora più divertente. Ci è piaciuta particolarmente la sfida vampiresca che vede un unica macchina dotata del potere di "succhiare l'anima" alle altre, trasformandole in suoi simili semplicemente toccandole, cosa che ovviamente va evitata dagli altri partecipanti. Altrettanto divertente è la sfida in cui due squadre devono accumulare punteggio recuperando una delle corone nascoste nell'arena, mantenendola il più possibile fuggendo dalle macchine rivali. Nella modalità Transporter invece l'obiettivo consiste nel recuperare un oggetto e trasportarlo in un punto designato evitando le "attenzioni" degli altri partecipanti. Verrebbe da pensare che il modo migliore per vincere in questa modalità consista nel raggiungere la destinazione nel minor tempo possibile e invece... tenere con voi l'oggetto in questione per un tempo maggiore vi farà guadagnare un ulteriore bonus di punti che allo scadere del tempo potrebbe rivelarsi decisivo.

> È PROPRIO QUESTO CHE FA DI ART OF RALLY CIÒ CHE È, OVVERO UN GIOCONE CHE APPAGA OCCHI E MANI DAL PRIMO ISTANTE: UNA SERIE DI SCELTE CHIARE E COERENTI

ESTETICA E SOSTANZA

In attesa di vedere in altri lidi come DIRT 5 se la caverà nel passaggio – gratuito, nel suo caso – su PS5 e Xbox Series X, ci siamo goduti una versione PC ben fatta sotto il profilo estetico, anche se con qualche distinguo che trattiene il giudizio dalla vera eccellenza. Il comparto grafico è discretamente ottimizzato ma non al massimo delle possibilità e in diversi casi, ad esempio in fase di partenza con tutte le macchine e un una generosa dose di effetti su schermo, abbiamo notato alcuni tentennamenti dell'engine, al momento difficile da domare nel frame-rate sui 4K di risoluzione. Quello di Codemasters è un racer che non perde tempo nel guardarsi allo specchio e non pretende di portare chissà quale rivoluzione. DIRT 5 va subito al sodo, garantisce un'esperienza solida ma soprattutto divertente. Se siete alla ricerca di una simulazione non è questo l'indirizzo a cui dovete bussare, se invece ciò di cui avete bisogno in questo momento è un bel po' di fango sulle portiere e sportellate da dispensare a rivali reali e non... l'acquisto è praticamente obbligato.

Arrivando al traguardo con almeno un riavvio a disposizione si sblocca una livrea speciale.

REVIEW

DOOM ETERNAL: THE ANCIENT GODS PART 1

TGM SILVER AWARD

DEI E DEMONI

Che si tratti di inferno o paradiso è irrilevante: ciò che ti serve sapere è che l'unica cosa che temono sei tu.

di Gian Filippo "k3lpie" Saba

A sette mesi esatti dall'uscita del gioco, è arrivato il primo DLC di DOOM Eternal, pronto non solo a metterci alla prova con livelli di sfida ben al di sopra di quelli della campagna principale, ma anche a portare avanti una storia che vedrà lo Slayer avventurarsi in 3 differenti livelli stracolmi di demoni, angeli e tanto, tanto metal. DOOM Eternal è, come sempre, semplicemente una gioia da giocare. Tra tutti i titoli su cui ho avuto il piacere di mettere le mani in un anno che, volenti o nolenti, ci ha costretti a stare a casa come mai prima, il classico sparatutto di id è forse quello che più mi ha colpito. Come il suo predecessore, è un impenitente, scatenato, energetico tripudio di sangue in grado di trascinare in uno stato di vera concentrazione che solitamente è riservato solo ai più hardcore bullet hell.

STAIRWAY TO HEAVEN

La decisione di incanalare il giocatore verso uno stile di gioco più tattico, che non si basa più (come succedeva in Doom) esclusivamente nell'andare in faccia ai nemici e farli esplodere con la doppietta, ha ripagato alla grande. L'integrazione dei punti deboli, affiancata e complementata da un sistema di distruzione dinamica dei nemici impressionante, ha dato vita a un sistema di combattimento intricato, fatto tanto di strategia quanto improvvisazione che premia il giocatore in grado di adattarsi e tirare fuori l'armamentario giusto al momento giusto. Alla fin fine, a essere onesti, l'unica cosa che si può chiedere da un DLC di DOOM Eternal è continuare sulla stessa linea, offrire magari un paio di nuovi nemici, nuovi livelli e scontri in grado di far ribollire il sangue. Quindi l'unica domanda alla quale dobbiamo rispondere è: The Ancient Gods ha soddisfatto queste aspettative?

Vedere la sofferenza nei suoi occhi dovrebbe farmi venire qualche rimorso secondo voi?

PARADISO...

In linea di massima la risposta è senz'altro positiva. Riprendendo direttamente dal late game, The Ancient Gods offre una serie sempre più complicata di combattimenti che sono riusciti per la prima volta a mettermi in seria difficoltà e strapparmi più di una vita. La progressione del gioco fino a questo punto era infatti stata piuttosto docile, anche selezionando un livello di difficoltà più alto. All'inizio del DLC tuttavia si viene spogliati di queste vite extra raccolte du-

> SI HA SEMPRE L'IMPRESSIONE CHE LA MISERA FINE NON SIA DOVUTA A NIENT'ALTRO CHE A UNA NOSTRA DISTRAZIONE O UN NOSTRO ERRORE

rante la storia e ho avuto il piacere di poter incontrare e fare un po' amicizia con la schermata di Game Over. Gli scontri più elaborati e complessi che mai, uniti al fatto che le mie abilità sono negli ultimi mesi arruginite ben più di quanto mi potessi aspettare e alla mia consolidata testardaggine hanno portato a volte momenti di tensione. Anche quando si diventa carne da macello per i demoni tuttavia non si può che aver l'impressione che la nostra misera fine non sia dovuta a nient'altro che a una nostra piccola distrazione o un errore piuttosto che ai classici trucchetti utilizzati sempre più spesso dall'industria per rendere i propri giochi "difficili". Tra una morte e l'altra questi 3 livelli aggiuntivi mi hanno regalato più di 5 ore di gioco, lasciandomi con un nuovo cliffhanger che preannuncia una seconda parte davvero interessante.

... E INFERNO

L'unica vera sorpresa in negativo di questo DLC è arrivata in realtà dalla soundtrack. Chiunque abbia avuto il piacere di ascoltare le fantastiche musiche di DOOM e DOOM Eternal, o abbia almeno letto la nostra recensione a riguardo, ha certamente presente quel pesantissimo metal industriale, fatto

Certa gente non conosce davvero le buone maniere, chi entrerebbe mai così a una festa?

Non c'è niente di meglio che un bel colpo da cecchino ben piazzato!

di suoni pesanti, chitarre elettriche e sinth distorti all'inverosimile che, piuttosto che fare da sottofondo all'azione, prendeva quasi il centro della scena, guidando le nostre cruente azioni. Si tratta di una colonna sonora davvero speciale, capace di fomentare la nostra rabbia e indirizzarla su quelle bestie immonde che hanno la sfortuna di pararcisi di fronte. Con quell'arrangiamento dinamico, in grado di scalare in potenza e volume in base al numero di nemici, in qualche modo quasi sembrava di entrare nello stesso stato d'animo dello Slayer, facendoci sentire come inarrestabili macchine demonicide. Sfortunatamente, poco dopo l'uscita di Doom Eternal, si è aperta una voragine tra Bethesda e Mick Gordon, l'artista responsabile per le tanto amate colonne sonore. Da una parte Gordon si è apertamente lamentato del fatto che le sue canzoni siano state "remixate" contro il suo volere per creare la soundtrack ufficiale del gioco, puntando il dito su una qualità audio non all'altezza dei suoi standard. Dall'altra la compagnia, che ha messo in luce le difficoltà del compositore nel consegnare i propri pezzi entro i tempi stabiliti, il che avrebbe portato a un ritardo nella consegna stessa del soundtrack e alla decisione forzata di dover ripiegare su un aiuto esterno. Una piccola guerra nella quale a perderci paradossalmente è solo l'esperienza di gioco di DOOM Eternal. Nonostante a fare da rimpiazzo siano arrivati due esperti del settore come David Levy e Andrew Hulshult, il cambiamento un po' si fa sentire. Più spesso che non, la musica si fa nuovamente da parte, tornando a essere inevitabilmente niente più che un rumoroso sfondo alle nostre sanguinose scampagnate. Chi si sarebbe mai potuto immaginare che, dopo aver gustato la potente colonna sonora originale, il solo metal potesse sembrare così delicato?

> SFORTUNATAMENTE, POCO DOPO L'USCITA DI DOOM ETERNAL, SI È APERTA UNA VORAGINE TRA BETHESDA E IL COMPOSITORE MICK GORDON

Anche il secondo demone è schifato da quello che sta succedendo...

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher [illegible]
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI [illegible]

Configurazione di prova
Ryzen 5 1600 8 GB [illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

PRO
+ [illegible]
+ [illegible]

CONTRO
− [illegible]
− [illegible]

COMMENTO
[illegible]

VOTO [85]

DESTINY 2: OLTRE LA LUCE

SENTIERO OSCURO

"Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura, ché la diritta via era smarrita."
— Dante Alighieri (Inferno, Canto I)

Partiamo dalle conclusioni: quale scusa si può addurre per giustificare il mezzo disastro di Oltre la Luce? Se l'anno scorso, in occasione del lancio di Ombre dal Profondo, si poteva dire che Bungie veniva dalla separazione da Activision, e che dunque per forza di cose lo studio di Bellevue doveva provare a salvare in corsa Destiny 2, offrendo un'espansione con pochi contenuti spalmati nel corso di varie stagioni, questa volta la situazione è di gran lunga diversa. Sarà colpa del Covid? La pandemia ha costretto gli sviluppatori a lavorare da casa sin dall'inizio di questa terribile emergenza globale. È possibile: questo potrebbe in qualche modo motivare la scarsità di contenuti dell'ultima aggiunta all'universo persistente di Destiny 2, con una campagna ancora più corta di quella introdotta un anno fa e pochissime attività inedite. Eppure, il peccato originale di Oltre la Luce giace altrove, nella rimozione di circa il 70% dei contenuti e nell'obsolescenza programmata di quelli ancora presenti (e non per molto).

TENTACOLI OSCURI

Facciamo un passo indietro. L'abbiamo attesa per anni ma alla fine l'Oscurità, nemica giurata della Luce e del Viaggiatore, è arrivata nel sistema solare inghiottendo quattro delle location che hanno fatto parte dell'esperienza di Destiny 2 sin dall'Anno 1 (Io, Marte, Mercurio, Titano), ben cinque Incursioni, numerosi Assalti, alcune modalità di gioco alternative e mappe delle principali attività PvP, senza dimenticare tutte le armi e armature correlate ai contenuti rimossi. Di fatto la godibilità dell'esperienza si riduce considerevolmente, laddove le novità introdotte non vanno a coprire nemmeno un decimo delle cose rimosse. L'ago della bilancia, dunque, pende dalla parte del piatto dei contenuti scomparsi da un giorno all'altro. Contenuti, è bene precisarlo, che molti utenti hanno acquistato con moneta sonante e che ora risultano inaccessibili. Chi invece non li ha mai acquistati, poiché facente parte della platea avvicinatasi a D2 con la versione free-to-play, non ha più alcuna ragione di continuare a giocare. Una ragione che si dissolve come neve al sole anche per chi non vorrà comprare l'ultima espansione, giacché buona parte dei nuovi contenuti è bloccata dietro un paywall. La decisione di mandare in pensione diverse porzioni del gioco appare dunque ancora più irritante dal momento che non solo limita consistentemente il numero di cose da fare, ma non controbilancia nemmeno le mancanze con un numero congruo di novità. Abbiamo una location inedita, il satellite ghiacciato Europa, e una che ritorna in pianta stabile dal primo Destiny, il Cosmodromo; sono stati aggiunti un nuovo Assalto e un Raid, che tuttavia non riescono a risollevare una situazione a dir poco drammatica. Inoltre, la campagna si porta a termine in quattro o cinque ore, che salgono a una dozzina per completare tutte le quest legate all'endgame attualmente presenti. Il resto dei contenuti – qualche altra missione e le quest legate agli immancabili Esotici stagionali – verrà aggiunto col contagocce nei prossimi mesi. Peccato che nel frattempo sono venute a mancare tutte quelle attività che, fino all'uscita di Oltre la Luce, hanno garantito una certa varietà nel loop dell'ottimizzazione della build. Sono scomparse pure

> LE NOVITÀ INTRODOTTE NON VANNO A COPRIRE NEMMENO UN DECIMO DELLE COSE RIMOSSE

Giove è una presenza costante e imponente sullo sfondo di Europa.

I veterani del primo Destiny riconosceranno sicuramente questa vista.

le ricompense, come conseguenza inevitabile del numero risibile di oggetti portati in dote dall'espansione...

UN'OCCASIONE SPRECATA

Al danno si aggiunge la beffa visto che l'impianto narrativo di Oltre la Luce è proprio ciò che è mancato a Destiny 2 in tutti questi anni. Finalmente si ha l'impressione che la trama stia andando avanti: al termine della campagna e delle missioni seguenti sappiamo molto di più sull'Oscurità e sul Viaggiatore. Il ritorno di personaggi storici come la Straniera e Variks dona maggiore profondità al racconto, permettendoci di svelare ulteriori retroscena che faranno la felicità dei fan più accaniti. Su questo versante, quindi, l'espansione rappresenta un passo in avanti importantissimo che spalanca definitivamente la porta a ulteriori rivelazioni che – si spera – arriveranno con l'avvicendarsi delle stagioni di Destiny 2. Tuttavia la struttura della campagna segue l'ormai consolidata formula che alterna (molte) fetch quest a (poche) missioni lineari in cui ci ritroviamo a combattere sempre i soliti nemici, principalmente Caduti e Vex, questa volta riproposti senza nemmeno un banale reskin, sebbene siano state aggiunte tre nuove tipologie di mod d'elite. Tra le novità degne di nota, poi, spicca la presenza di una nuova sottoclasse per ognuno dei tre Guardiani. Dopo aver brandito la Luce per oltre sei anni, i nostri personaggi verranno tentati dall'Oscurità: al termine della campagna avremo così imparato a padroneggiare il potere della Stasi, che aggiunge ulteriore

Una delle tre nuove tipologie di elite, alla bisogna diventa anche boss.

varietà alle build e richiede un minimo di rielaborazione delle tattiche utilizzate in battaglia. Se per esempio con questo nuovo potere riusciamo a congelare i nemici, ecco che diventa utile impiegare con maggior frequenza un lanciagranate per mandare rapidamente in frantumi gruppi di avversari

L'IMPIANTO NARRATIVO DI OLTRE LA LUCE È PROPRIO CIÒ CHE È MANCATO A DESTINY 2 IN TUTTI QUESTI ANNI

intrappolati nel ghiaccio. Di contro, però, la Stasi ha letteralmente rotto gli equilibri del PvP, mandando a ramengo il già precario bilanciamento del multiplayer competitivo. Di fatto qualsiasi modalità versus è al limite dell'ingiocabile, in attesa che il team risolva quanto prima le numerose criticità che affliggono il Crogiolo e – marginalmente – Azzardo. Oltre la Luce risulta un'espansione straordinariamente deludente, spesso addirittura oltraggiosa nei confronti di tutti quei fan che hanno investito centinai e centinaia di ore nell'MMO targato Bungie e che ora si ritrovano con un pugno di mosche in mano in attesa che in futuro, forse, la situazione migliori. Nel frattempo, ciò che resta è solamente un guscio (quasi) vuoto di ciò che era e che avrebbe dovuto continuare a essere Destiny 2.

La nuova schermata delle destinazioni, senza le tante location rimosse.

REVIEW

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: LITTLE HOPE

TGM BRONZE AWARD

IL SUSSURRO DELLE STREGHE

Secondo episodio della serie horror targata Supermassive Games con nuove ambientazioni, nuovi protagonisti e nuovi orrori.

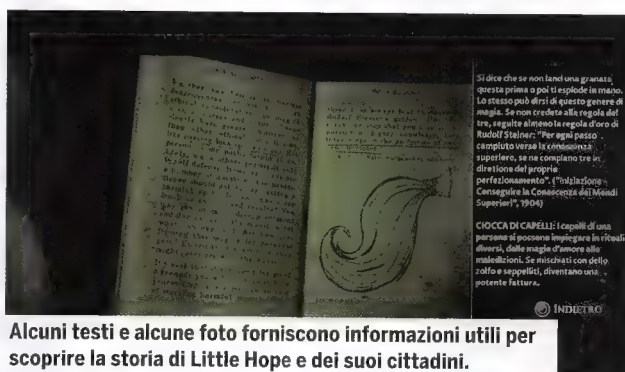
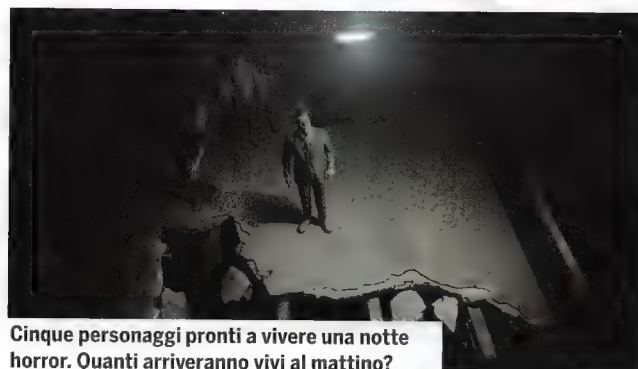
di **Marco "End" Ravetto**

Seduto nel suo studio, il Curatore esamina con attenzione un volume appena estratto dalla sua ricca biblioteca. Lo osserva, ne legge alcuni brani, annuisce e scuote il capo. Come ci spiega brevemente guardandoci negli occhi, si tratta di un racconto dell'orrore, una di quelle storie da brivido in cui l'irreale si fonde con il reale, l'assurdo con il concreto, la morte con la vita. Una storia che si muove tra passato e presente e ci conduce nella piccola cittadina di Little Hope, in cui l'unica vera speranza è quella di sopravvivere...

UNA GITA FINITA MALE...

Abbandonati gli angusti spazi che fungevano da palcoscenico di Man of Medan, la seconda avventura della serie The Dark Pictures Anthology propone un'ambientazione più ampia e ariosa, ma non per questo meno pericolosa. Un viaggio in una città spettrale, avvolta nell'oscurità della notte e resa ancora più inquietante da una fitta nebbia, nel quale sarà necessario fare i conti non solo con il presente, ma anche con un passato funestato da eventi nefasti e tragici. Tra costruzioni che sembrano destinate a cadere a pezzi da un momento all'altro ed edifici che contengono ancora ricordi di un tempo ormai svanito, i protagonisti dell'avventura si trovano catapultati in un incubo popolato da mostruose creature e accompagnato da visioni legate a uno degli eventi che ha segnato la storia di Little Hope, ovvero la caccia alle streghe. Un cast variegato, che rispetto a quanto visto nei precedenti titoli Supermassive Games non è composto da soli ragazzi, ma innesta al suo interno anche delle figure adulte. Un mix interessante e ben caratterizzato, che ha il pregio di non cadere in banali stereotipi e in prevedibili scontri generazionali. Altruismo, egoismo, meschinità, paura, coraggio, arroganza e dolcezza sono tratti che possono appartenere a tutti o a nessuno, e che si sviluppano in maniera più o meno marcata a seconda delle scelte operate. Anche seguendo strade diametralmente opposte a livello di scelte, i comportamenti risultano essere tutto sommato coerenti nella stragrande maggioranza delle situazioni. Qualche piccola crepa è presente, ma nulla di eccessivamente fastidioso. L'effetto farfalla è ben implementato, con un considerevole quantitativo di diramazioni che aprono (o chiudono per sempre) interi scenari. Ogni decisione

UN VIAGGIO IN UNA CITTÀ SPETTRALE, AVVOLTA NELL'OSCURITÀ DELLA NOTTE E RESA ANCORA MENO NITIDA DA UNA FITTA NEBBIA

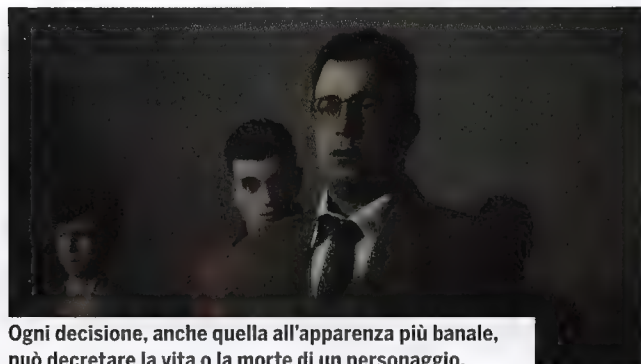
A seconda delle decisioni prese cambiano sia i rapporti personali tra i personaggi che i singoli tratti caratteriali.

Alcuni testi e alcune foto forniscono informazioni utili per scoprire la storia di Little Hope e dei suoi cittadini.

Cinque personaggi pronti a vivere una notte horror. Quanti arriveranno vivi al mattino?

conta e, come ho sperimentato sulla mia pelle in due run differenti, sono sufficienti anche solo un paio di scelte diverse per decretare la salvezza o la morte di un personaggio. Blanda (per non dire inesistente) la componente esplorativa, con oggetti che forniscono indizi facilmente individuabili anche grazie a un bagliore che risplende nell'oscurità delle ambientazioni. Manca davvero solo una gigantesca scritta al neon "sono qui" sopra ogni collezionabile, e poi saremmo al massimo della visibilità. Promosse le scelte operate per le fasi action, con un indicatore su schermo che avvisa dell'imminente inizio di un Quick Time Event. La scusa "non me lo aspettavo" non sarà più utilizzabile, e potrete lamentarvi solo con voi stessi per il fallimento di un QTE.

IN QUANTI SOPRAVVIVERANNO?

In Man of Medan avevo capito tutto. Un po' per intuito, un po' per fortuna, avevo compreso un particolare che mi aveva permesso di destreggiarmi agilmente tra gli orrori della gigantesca nave fantasma. Risultato: tutti salvi al primo colpo. Con Little Hope la situazione è stata differente. Malgrado ai titoli di coda la conta dei morti era limitata a una sola unità, devo ammettere che la sequenza finale mi ha abbastanza sorpreso. Il colpo di scena che spariglia le carte proprio all'ultima mano è, opinione del tutto personale, piuttosto interessante, ma immagino che alcuni giocatori potrebbero giudicare con meno benevolenza la soluzione scelta da Supermassive Games. A conti fatti ci troviamo di fronte a una conclusione che difficilmente lascerà indifferenti, e che a seconda dell'accoglienza potrà portare a vivere una seconda volta l'avventura oppure ad abbandonare definitivamente i cinque protagonisti tra la nebbia. Io non ho avuto esitazioni e, mentre guardavo i titoli di coda scorrere sullo schermo, sapevo che tornare almeno un'altra volta a Little Hope era necessario per trovare una risposta ad alcune domande che ronzavano nella mia mente. Ho chiarito tutto? Non proprio, ma nel complesso mi sono divertito, ed è questo quello che conta. Ho trascorso una nottata piacevole,

L'EFFETTO FARFALLA È BEN IMPLEMENTATO, CON UN CONSIDEREVOLE QUANTITATIVO DI DIRAMAZIONI

per quanto questo aggettivo possa sembrare fuori luogo per un'esperienza horror, avvolto nel silenzio e nell'oscurità, con luci spente, cuffie ben calate in testa e sguardo fisso sul televisore. Poco meno di sei ore, che diventano facilmente il doppio/triplo per i più curiosi. E per chi ama giocare in compagnia. Sì, perché l'avventura di Andrew, Angela, Daniel, Taylor e John può essere vissuta sia online in coop che in locale con un massimo di cinque amici. Ognuno interpreta un personaggio, e con le proprie decisioni può influenzare la propria sopravvivenza e quella dell'intero gruppo. L'ideale per un paio di serate in compagnia, in cui tutto può succedere. Magari qualcuno penserà solo alla propria salvezza, qualcuno cercherà di mediare, qualcuno agirà di impulso e qualcuno metterà a repentaglio la propria vita per salvarne un'altra. Di sicuro ci saranno suggerimenti, richieste di aiuto e anche qualche discussione.

Ogni decisione, anche quella all'apparenza più banale, può decretare la vita o la morte di un personaggio.

NEBBIA E OSCURITÀ

Oltre a proporre una struttura più rifinita rispetto a Man of Medan, Little Hope mostra passi in avanti anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Convincono abbastanza le animazioni, con qualche movimento robotico (e qualche rischio di incastrarsi) che però non infastidisce più di tanto. Apprezzabili i primi piani, meritano una promozione sia la recitazione che il doppiaggio. Non sono da candidatura all'Oscar, ma neanche da Razzie. Discretamente curate le ambientazioni, con una marcata preponderanza di toni scuri e un effetto nebbia che avvolge tutte le sequenze in esterno che contribuiscono a creare un'atmosfera cupa e carica di tensione, ulteriormente arricchita da una colonna sonora decisamente azzeccata.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Supermassive Games / Bandai Namco
Prezzo € 29,99
Multiplayer Online e Locale
Localizzazione Completa
PEGI 18+

Configurazione di prova
AMD FX-9370, Radeon RX 480, 24GB RAM, SSD

Com'è, come gira
Nessuna differenza rispetto al primo capitolo, anche nel PC non certo nuovissimo della prova: non ho incontrato particolari problemi con un incedere fluido e nessun bug di rilievo, a fronte di uno stile grafico ben concentrato sugli effetti d'atmosfera.

PRO
+ Trama interessante e con numerose diramazioni
+ Struttura di gioco rifinita rispetto a Man of Medan
+ Colonna sonora azzeccata

CONTRO
− Il finale potrebbe non piacere a tutti
− Ancora qualche incertezza nelle interazioni tra i personaggi

COMMENTO
Little Hope è, sia per quanto riguarda la componente tecnica che quella ludica, un passo in avanti rispetto a Man of Medan. Le modifiche non stravolgono l'esperienza di gioco, ma la rendono complessivamente più piacevole. La trama è ben congegnata con numerose diramazioni che conducono a un colpo di scena che, e qui entra in campo il parere soggettivo di chiunque vivrà l'avventura di Andrew, Angela, Daniel, Taylor e John, può essere considerato sia azzeccato che deludente. Personalmente ho apprezzato l'idea di fondo e la soluzione adottata per il finale e, dopo aver trascorso qualche ora tra la nebbia, sono curioso di vedere cosa ci proporrà il Curatore per il terzo capitolo della serie.

VOTO [83]

REVIEW

LAME E ARMATURE D'ORO

Godfall mostra ottime qualità davanti a una cornice derivativa, alternando un ottimo combat ed efficaci prestazioni tecniche a qualche falla di game design.

di Gabriele "Lello" Barducci

Hanno sempre un loro fascino le storie di terre lontane, poteri arcani, guerrieri senza paura e scontri all'arma bianca. Nel caso di Godfall troviamo due fratelli di sangue quanto di spada, sempre vincitori sul campo di battaglia finché uno dei due non decide di ascendere al trono celestiale e divenire un vero e proprio Dio. Nel tempo che intercorre durante l'accumulo di energie, il fratello sconfitto nello scontro diretto recupera armatura e i pochi alleati per cercare di fermare questa follia prima che sia troppo tardi.

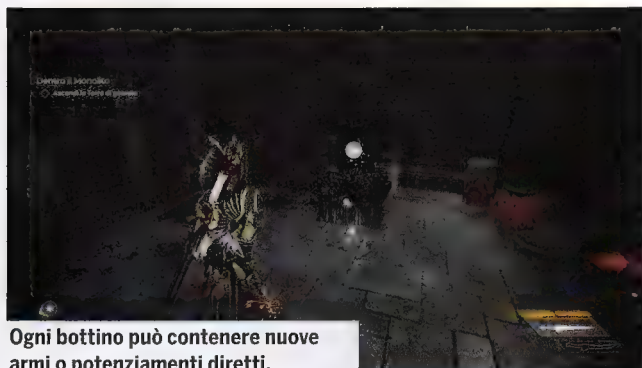
LA GIUSTA DIREZIONE

Credo sia bene dirlo sin da subito: Godfall, pur non essendo un'opera eccelsa in ogni sua componente, è riuscito a intrattenermi e divertirmi contro ogni aspettativa. Non parliamo chiaramente di un titolo che sarà ricordato a lungo, a causa degli evidenti limiti dati più dall'inesperienza dei ragazzi di Counterplay Games; al lato dell'uscita PC, i giovanissimi sviluppatori si ritrovano a essere parte integrante del lancio PS5 con un gioco che rispecchia fedelmente una regola non scritta di ogni nuova generazione, ovvero presentare un titolo fortemente incentrato sul lato estetico, a testimonianza delle potenzialità della macchina su cui sta girando. Inutile precisare che questa caratteristica è vera anche su computer, come acerbo assaggio del balzo in avanti che osserveremo nei prossimi tempi nei titoli multipiattaforma. Ecco dunque che il nostro Arconte si ritrova a vagare per tre grandi aree di gioco, ricchissime di dettagli, luci ed effetti particellari che danzano su schermo. Alcune volte ci si ferma per chiederci se e quanto sia giustificata una tale presenza massiccia di tutti questi elementi su schermo, domande però che si annebbiano appena decidiamo di impugnare la nostra prima spada e scagliare il primo fendente sul nemico e capire

Alcuni scorci delle diverse mappe sono davvero incantevoli.

Durante le fasi di combattimento, l'azione diventerà concitata e senza freni.

> IL CUORE PULSANTE DI GODFALL È TUTTO NELL'APPAGANTE E ADRENALINICO COMBAT SYSTEM

che l'anima di Godfall è tutta lì, in un combat system intenso, feroce, mai banale, appagante come non mai. Lo stile di riferimento è quello di God of War, ma le influenze sono molteplici, toccando anche i soulslike nella stretta necessità di padroneggiare bene le diverse armi (spade, spadoni, martelli, lance e doppie lame in pieno stile Monster Hunter: World) e avere bene a mente sia i pattern di attacco di ogni nemico che conoscere lucidamente la frame list di ogni set di armi. I nostri fendenti saranno letali, ma dovremo saper usare ogni contrattacco con il nostro scudo e sfruttare la tridimensionalità del combat system. Utile, in questo senso, l'ausilio di un piccolo mirino che sarà non solo un semplice indicatore che ci aiuterà a capire dove andrà a finire ogni colpo, ma ci darà anche possibilità di studiare il raggio d'azione di ogni fendente, corto o lungo che sia, a seconda del nostro equipaggiamento. Questa piccola aggiunta ci permette letteralmente di danzare sul campo di battaglia, arrecare danni a più nemici contemporaneamente e sfruttare tutte le abilità attive e passive, anche grazie a succose combo da concatenare con perizia chirurgica. Credo sia giusto, poi, tornare all'uscita simultanea su PS5 almeno sul lato dei controlli, visto che nella prova PC siamo riusciti ad attivare il DualSense (per abilitarlo su Epic Store bisogna usare la funzione per aggiungere i giochi esterni di Steam) ma senza riuscire a replicare lo stesso feedack aptico. Immaginate, ad esempio, di premere il tasto per evocare lo

Ogni bottino può contenere nuove armi o potenziamenti diretti.

Potremmo seguire anche missioni bonus per ottenere ricompense aggiuntive.

scudo e parare un violentissimo fendente: su PS5 il DualSense riesce a trasmettere precisamente il colpo alle mani, mentre il dorsale premuto per difenderci spinge verso l'alto contro i nostri ordini, per tornare con violenza alla posizione originaria. Nei prossimi mesi cercheremo di aggiornarvi sul supporto al nuovo controller su master race e, così, su come (e se) saranno implementate anche le sue caratteristiche avanzate.

OGGETTI SMARRITI

Concettualmente, come già sopracitato, Godfall usa tutte le sue energie in un combat system sopraffino ed entusiasmante e in una resa estetica brillante, ricca di dettagli e fissa su 60 fps. Il resto del pacchetto ludico si può riassumere con il semplicissimo concetto di "occasione sprecata". La struttura da looter slasher del titolo prevede di farci passare molto tempo nell'hub di gioco, il Settimo Sanctum, dove poterci allenare, potenziare il nostro equipaggiamento e sbloccare le dodici armature degli Arconti. Non fatevi illudere dal nome altisonante: a livello di statistiche non c'è granché da dire, e la differenza è principalmente estetica. Certo, le varie armature si differenziano per la loro abilità speciale, ma concretamente l'effetto sarà sempre lo stesso spalmato su diverse abilità (evocare alleati oppure avere un boost momentaneo di velocità o attacco). Le mappe di gioco hanno tutte un level design abbastanza intrigante, ma la quantità di dettagli su schermo, se da un lato restituisce dei mondi sì fantastici, dall'altro li rende fin troppo pacchiani. Gli elementi di contorno dovrebbero essere inseriti in una cornice ben calibrata e giustificata, ma invece lo scopo sembra tutt'altro, ovvero mostrare quanti più dettagli su schermo mentre l'azione scivola via senza rallentamenti o perdita di frame. Bellissimo per gli occhi, meno per il cuore. Anche il comparto narrativo è abbastanza obsoleto, affossato anche da un taglio netto della trama – come dei contenuti – che troverà una naturale continuazione nella già annunciata espansione. Difficilmente si entra in confidenza con una storia che tenta di essere epica per poi ridursi a una scaramuccia tra fratelli. Godfall in qualche modo è un titolo che richiede di andare a fondo, di capirne la struttura – basilare e semplice – e trovare godimento in quello che offre: nelle più di 25 ore di gioco per portarlo a termine abbiamo trovato un combat system raffinato, feroce e appagante in un mondo vivo e ricco di dettagli, ma a discapito di un'anima non originalissima e derivativa e un comparto narrativo praticamente inesistente. I ragazzi di Counterplay Games hanno avuto tra le mani l'occasione di mostrare letteralmente i muscoli con un titolo affascinante, interessante e anche innovativo su alcuni versanti, ma non si possono non sottolineare le diverse criticità connesse all'inesperienza del team.

AL DI LÀ DELLO STILE VISIVO UN PO' PACCHIANO, GODFALL È UN ASSAGGIO DEL BALZO IN AVANTI CHE OSSERVEREMO ANCHE SU PC NEI TITOLI NEXT GEN

REVIEW

IMMORTALS: FENYX RISING

LA MITOLOGIA ALTERNATIVA DI UBISOFT

Ormai è chiaro che Ubisoft ama l'Antica Grecia, ma con Immortals: Fenyx Rising ci propone un'esperienza diversa da quella di Assassin's Creed Odyssey. Più leggera, scanzonata e colorata... ma non per questo meno divertente e degna di attenzione.

TGM SILVER AWARD

di Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

Tra un Assassin's Creed Valhalla e un Watch Dogs Legion, Ubisoft ha gettato in pasto agli scaffali (reali e virtuali) un gioco che fin dalla prima uscita era stato bollato come copia carbone di Zelda: Breath of the Wild. Partendo dal principio che imitare un'opera diventata punto di riferimento non è certo un reato, la compagnia francese non ha fatto mai mistero della sua fonte d'ispirazione, ha continuato a lavorare quasi in silenzio, ha cambiato nome al progetto e lo ha modificato, migliorato e potenziato. Ciò che è scaturito da questo impegno è un titolo che non potrete non amare e che probabilmente finirete per giocare per molto più tempo dei suoi due compagni di publisher citati in apertura.

Sin dalle prime ore di gioco verrete in possesso di numerosi strumenti divini che apriranno nuove strade e nuove possibilità d'interazione.

Tifone è adirato. Il Titano dalla pelle di cenere e le ossa di fuoco vuole tenere fede al suo nome e mira a spazzare via l'intero Olimpo, a partire da Zeus che lo teme e non sa letteralmente che pesci prendere. Chiede allora aiuto a Prometeo, suo vecchio amico condannato a una terribile, eterna punizione per aver aiutato gli umani donando loro il fuoco degli Dei. I due stringono un patto: se un mortale riuscirà nell'impresa di sconfiggere Titano, Zeus concederà a Prometeo la grazia. Da quel momento in poi inizia un colloquio che fungerà da voce narrante all'intera avventura. Il mortale di cui sopra ovviamente sarà il protagonista... o LA protagonista visto che all'inizio del gioco sarete voi a decidere il suo aspetto. Il tutorial non è particolarmente profondo ma può dare vita a un parterre di eroi piuttosto variegato. Le scelte fatte sono puramente estetiche in quanto il potenziamento del personaggio percorrerà binari con poche deviazioni, dipendenti più che altro dal recupero dei molti collezionabili sparsi sulla mappa, ma su questo torneremo tra poco. Nel corso della vostra personale epopea incontrerete buona parte degli dei del pantheon olimpico, tutti ben caratterizzati e accomunati da una vena ironica che li rende quasi... umani. Una briosa allegria percorre tutti gli eventi del gioco, caratterizzato tra l'altro da una palette di colori molto vivace che lo allontana prepotentemente dalla maggior parte delle produzioni Ubisoft. Tanto per capirci, è uno di quei giochi che potete tranquillamente prendere in considerazione come passatempo natalizio in compagnia dei vostri genitori/fratelli/figli/nipoti. Immortals: Fenyx Rising ha il merito di raccontare la mitologia greca con uno stile fresco e scanzonato più vicino a quello dei libri di Luciano De Crescenzo che di un testo da biblioteca. Zeus e Prometeo si rivolgono al giocatore come se gli stessero raccontando una fiaba. Si scambiano battute sarcastiche, ammiccamenti e rendono il tutto estremamente piacevole. Una bella sorpresa.

> INCONTRERETE BUONA PARTE DEGLI DEI DEL PANTHEON OLIMPICO, TUTTI BEN CARATTERIZZATI E ACCOMUNATI DA UNA VENA IRONICA CHE LI RENDE QUASI... UMANI

Un'idea e un cast vincente sono però poca cosa se non vengono supportati da una struttura di gioco capace di tenere le

Anche il design di alcuni mostri secondari riflette il tono dell'intero gioco. Avevate mai visto prima d'ora una Gorgone sovrappeso?

nostre dita ben incollate ai controller e gli occhi allo schermo. Anche sotto questo profilo Immortals: Fenyx Rising è andato oltre le mie aspettative. Dopo una doverosa oretta a ritmo ridotto, necessaria per introdurre la maggior parte delle meccaniche di gioco, la prima fetta di mondo si aprirà sotto i vostri occhi pronta ad essere esplorata più o meno liberamente. Le capacità di Fenyx inizialmente sono ridotte quindi non potrete andarvene in giro infischiandovene dei limiti. Una barra della Stamina composta da soli quattro settori vi consentirà di arrampicarvi, correre o nuotare solo per brevi tratti e di schivare solo parte degli attacchi nemici. Il mondo di Fenyx Rising è pieno zeppo di attività ed essendo un gioco Ubisoft è lecito aspettarsi un crescendo di gameplay destinato purtroppo a calare intorno a metà avventura a causa di troppi filler. Questo difetto è presente anche in Immortals, ma fortunatamente in modo molto meno marcato. Merito dell'estensione della mappa di gioco che pur essendo piuttosto vasta non si avvicina (fortunatamente) a quella di altri open-world sviluppati dalla compagnia francese. Questo consente all'avventura di avere un buon ritmo per tutta la sua durata e un amalgama quasi perfetta tra fasi esplorative, combattimenti e risoluzione di puzzle. Ognuna delle sette regioni da cui è composta la mappa offre un bioma ispirato alla divinità che la domina. Le scoprirete pian piano e in ognuna di esse troverete una miriade di sfide che pur non essendo obbligatorie per proseguire vi inviteranno al tentativo e vi ricompenseranno con collezionabili e potenziamenti per le abilità di Fenyx. Oltre a molteplici sfide legate ad una particolare divinità troverete anche decine di forzieri, oggetti utili a ripristinare o potenziare la salute, le Cripte del Tartaro, dei mini dungeon simili ai Sacrari di Zelda: Breath of the Wild, e le più impegnative Cripte degli Dei. Là dove uno qualsiasi degli ultimi Assassin's Creed o Far Cry può essere visto come un banchetto praticamente infinito che alla lunga rischia di provocare indigestione, Immortals: Fenyx Rising va considerato come un pranzo molto abbondante ma equilibrato, nel quale le molte portate vengono servite con i giusti tempi e in quantità proporzionate.

È SOLO L'INIZIO!

Ciò che Ubisoft ha costruito è sì un gioco che ricorda molto da vicino il capolavoro Nintendo, ma che riesce comunque a costruirsi una propria identità e soprattutto un mood particolare. Il risultato finale è dannatamente divertente. Anche se i momenti di pura epicità non mancano, si arriva alla fine senza avere sulle spalle il peso di un'Odissea lunga e faticosa e con la voglia di scoprire ancora più a fondo questo bizzarro mondo fatto di mostri sovrappeso e divinità con la voce da cartone animato. Fortunatamente i piani di Ubisoft per Immortals: Fenyx Rising sembrano essere a lungo termine, come dimostra il già annunciato supporto post-lancio a questo primo gioco. Il Season Pass introdurrà nuove storie, ambientate in nuove regioni, che vedranno protagonisti nuovi personaggi. La seconda espansione in particolare sembra interessante: si intitola "Miti del Regno d'Oriente" e ci condurrà in Cina per affrontare mostri leggendari nei panni di un nuovo personaggio, Ku. Anche la terza avventura aggiuntiva avrà una protagonista inedita di nome Ash, legata in qualche modo a Fenyx, e ci riporterà nell'Antica Grecia con un gameplay del tutto diverso e vagamente simile allo stile di un Diablo qualsiasi. In attesa di poter mettere le mani sui prossimi DLC, che non hanno ancora una data precisa, godiamoci l'avventura di Fenyx, iniziata come mera fotocopia di Breath of the Wild ma maturata infine come qualcosa di speciale. Senza saperlo Ubisoft ha realizzato il gioco destinato probabilmente a diventare la sorpresa dell'anno.

IL GIOCO RICORDA MOLTO DA VICINO IL CAPOLAVORO NINTENDO, MA RIESCE COMUNQUE A COSTRUIRSI UNA PROPRIA IDENTITÀ E SOPRATTUTTO UN MOOD PARTICOLARE

Ogni divinità dell'Olimpo, a partire da Zeus per arrivare ad Atena, Afrodite ed Efesto, è caratterizzata da una piacevole vena ironica.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Ubisoft Quebec / Ubisoft
Prezzo € 69,99€
Multiplayer No
Localizzazione Completa
PEGI 12

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600X, 16 GB RAM, GeForce RTX 2070 Super, SSD

Com'è, come gira
Sulla configurazione di prova è andato tutto liscio impostando i dettagli al massimo su una risoluzione 2560x1440. Il frame rate è rimasto stabilmente ancorato sui 100 fotogrammi al secondo. Un risultato atteso per il tipo di offerta visiva, ma IFR è ben fatto anche tecnicamente.

PRO
+ Un open-world grande e ricco ma non mastodontico
+ Una volta tanto Ubisoft non ha esagerato con i "riempitivi"
+ Fa vivere l'antica Grecia in modo leggero e divertente

CONTRO
− Il tono scanzonato potrebbe non piacere a tutti
− Qualche calo di ritmo c'è, ma è quasi inevitabile

COMMENTO
Bollato fin dall'inizio come semplice clone di Zelda: Breath of the Wild, Immortals: Fenyx Rising è invece sbocciato come avventura open-world piena di carattere e con meriti del tutto propri. Un irresistibile mood ironico e un bilanciamento dei vari elementi di gameplay prossimo alla perfezione ci regalano un titolo non solo degno di essere giocato, ma da dichiarare senza paura di sbagliare come una delle migliori sorprese dell'anno.

TOM SILVER AWARD

OGNI **PIXEL** È UN **MATTONCINO**

Noita è un action platformer roguelite in cui possiamo interagire fisicamente con ogni singolo pixel che costituisce piattaforme ed elementi dello sfondo.

di **Paolo "Paolone" Besser**

Se stavate cercando un gioco diverso dal solito, state leggendo la recensione giusta. A prima vista, Noita sembra un platform game come molti altri: ci sono un sacco di caverne da esplorare, dei nemici dotati di armi letali da massacrare senza pietà, dei mondi da superare e un sacco di armi con cui aiutarsi nell'impresa. Detta così, restiamo nei canoni di un genere che affonda le sue radici addirittura ai tempi dello Spectrum, ma se ora aggiungessi che la protagonista assoluta del gioco è una strega, e che tutti gli incantesimi che lancia possono generare uno sconquasso incredibile nello scenario del gioco, la cosa non si fa subito molto più interessante? Credetemi: lo è.

FACCIAMO CASINO!

All'inizio del gioco ci troviamo all'imbocco di una profonda miniera. Non sappiamo esattamente perché siamo lì, ma l'ipotesi più probabile è che ci abbia chiamato l'impresa di estrazione per liberarne i cunicoli da tutte le forze del male che se ne sono impossessate. Abbiamo a disposizione due bacchette scelte a caso dal Garrick Olivander della situazione e due slot liberi in cui infilarne altre due, lasciate probabilmente sul terreno da qualche predecessore che non ha fatto una bella fine. Possiamo camminare, saltare, sparare e nuotare per qualche tempo, ma la cosa in assoluto più notevole del gioco è che ogni singolo pixel che compone i fondali e le piattaforme è fatto di qualcosa: roccia, vegetali, acqua, gas, fuoco, acido... e ogni materiale solido, liquido e gassoso si comporta più o meno come farebbe nella realtà: lanciate un incantesimo distruttivo su una conca che racchiude dell'acido, ed esso ne uscirà fuori inondando tutto il territorio circostante. Ovviamente certe reazioni sono

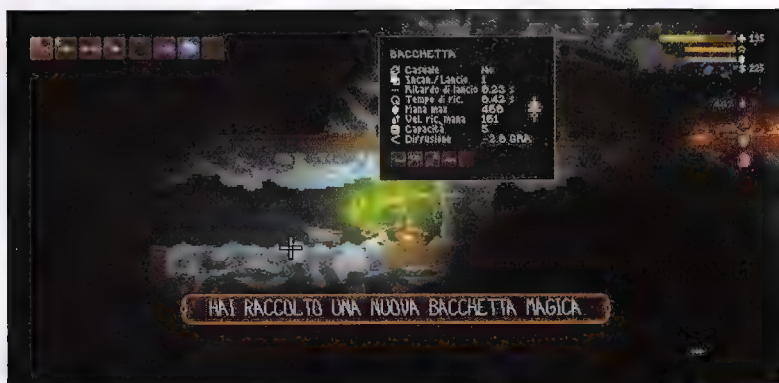
Le esplosioni sono sempre belle, ma prendere fuoco è davvero molto facile.

TUTTI GLI INCANTESIMI LANCIATI DALLA NOSTRA STREGA POSSONO GENERARE UNO SCONQUASSO INCREDIBILE NELLO SCENARIO DEL GIOCO

rallentate o velocizzate in funzione della difficoltà del gioco, per cui se i liquidi vi daranno un po' di tempo per scappare, il fuoco attecchirà molto più rapidamente. Quello che mi premeva mettere in evidenza in questo paragrafo, tuttavia, è il potenziale distruttivo dei nostri incantesimi sul paesaggio circostante: alcune magie sono a dir poco devastanti ma, in ogni caso, anche quelle meno distruttive possono dare luogo a spettacolari reazioni a catena, con potenti deflagrazioni, inondazioni e scioglimenti.

ODDIO, MI SONO INZUPPATA!

Anche la nostra strega segue pedissequamente le leggi della fisica ed è fatta di materiale organico. Questo significa che gli effetti dell'ambiente su di lei non sono soltanto istantanei, come avviene invece nella maggior parte dei videogiochi, ma possono perdurare nel tempo se non prendiamo subito delle contromisure. Il fuoco può attecchire sui nostri vestiti, per esempio, e provocare ustioni anche mentre ci allontaniamo, per cui preghiamo di avere una pozza d'acqua o di fango a disposizione nelle vicinanze. Lo stesso si può dire dell'acido, che continua ad agire fino a che non troviamo un modo

Per chetare le fiamme non c'è niente di meglio di una magia della poggia.

Non è mai facile capire a che serva una nuova bacchetta, finché non la si prova.

per diluirlo. Quando ci tuffiamo in una pozza d'acqua o di fango abbiamo solo poco tempo per trattenere il fiato prima di affogare, ma possiamo facilmente ripristinarlo andando in superficie a respirare. Vabbè – direte voi – in fondo basta imparare a memoria la geografia dei livelli per impostare una strategia d'attacco che tenga conto di tutte queste cose, ma purtroppo per voi, sbagliereste: i livelli sono generati proceduralmente a ogni partita e quindi cambiano ogni volta. La cosa migliore da fare, quindi, è imparare a osservare con attenzione il panorama circostante e capire al volo come interagirvi, perché se affrontare i nemici uno alla volta a suon d'incantesimi è sempre possibile, sicuramente ha molto più senso farlo cercando di coinvolgerli in qualche orribile sconquasso ambientale: è anche molto più scenografico.

INCREDIBILMENTE PROFONDO

Le reazioni che si possono ottenere dalle dinamiche di base sono indubbiamente il punto forte del gioco, ma Noita ha un sacco di altre sorprese in serbo per noi. I nemici, gli incantesimi, i materiali che possiamo incontrare sono tanti e incredibilmente variegati. Da vermi giganti che si mangiano il terreno a incredibili bombarde evocate con bacchette speciali, passando per una nutrita quantità di dungeon di ogni specie, c'è solo l'imbarazzo della scelta. L'unica avvertenza è che per riuscire a vedere tutte queste cose bisogna diventare tanto, tanto bravi: Noita è un gioco impegnativo, impostato su un livello di difficoltà piuttosto elevato su cui non si può intervenire in nessuna maniera, a parte riuscire a batterlo diventando più bravi. Le occasioni per rimpolpare la nostra barra di energia sono rare, insperate e piazzate a caso per i livelli anche se, ogni tanto, incontriamo delle aree ben fornite. Noita ci mette a disposizione non solo una grande quantità di bacchette, ma anche numerose pozioni (anche in questo caso possiamo portarne quattro sempre con noi). Anche il contenuto di queste ampolle può interagire con fondali e incantesimi, per cui l'unico limite al loro impiego è la fantasia. Ricordatevi, però, che non avete una seconda chance: la morte è per sempre, quando si giunge al Game Over tocca ricominciare tutto da capo e impegnarsi soltanto a fare meglio la volta successiva, traendo spunto dall'esperienza accumulata prima.

> COLPIRE I NEMICI UNO ALLA VOLTA È POSSIBILE, MA COINVOLGERLI IN QUALCHE DISASTRO AMBIENTALE È MOLTO PIÙ DIVERTENTE

Le bacchette non sono le uniche armi offensive. Pure le pozioni si difendono bene...

EMPIRE OF SIN

WHISKY E PROIETTILI

Brenda e John Romero ci trasportano a Chicago nell'epoca del Proibizionismo, ai tempi di Al Capone e dei fiumi di alcool che scorrevano negli speakeasy, tra una capatina al casinò e una al bordello.

di Daniele "Alteridan" Dolce

La schermata introduttiva – a dire il vero un po' spartana – mi accoglie con una selezione di boss malavitosi tra i quali scegliere l'alter-ego della mia prima partita. Inevitabilmente la carrellata si ferma subito su di lui, Alphonse Gabriel Capone: certo, iniziare a giocare interpretando il leggendario "Al" sarebbe piuttosto scontato, per questo decido di dare un ulteriore sguardo ai personaggi disponibili. Ecco che balza subito alla vista Elvira Duarte, nientepopodimeno che la bisnonna di John Romero. Leggo le sue abilità: bonus alla sicurezza dei casinò e ai costi di gestione dei bordelli, mentre in combattimento può provare a prendere il controllo di un nemico. Sì, direi che fa proprio al caso mio. Modifico ulteriormente i parametri della partita impostando il livello di difficoltà, il numero degli avversari e dei quartieri, poi è tutto pronto per iniziare. Chicago sarà tutta mia.

TUTTA MIA LA CITTÀ

Empire of Sin svela immediatamente le sue carte quando, ancora prima di mandare il boss tra le strade della città nordamericana, lo fa sedere al tavolo delle discussioni. Qui si svolgono dei dialoghi in cui è possibile scegliere quali posizioni far prendere al personaggio, influenzandone lo sviluppo personale e del futuro impero del crimine di cui sarà a capo. Non mancano delle vere e proprie scelte morali in stile RPG, e proprio dai giochi di ruolo Empire of Sin prende in prestito i check sulle statistiche, quali persuasione, intimidazione e leadership. Queste migliorano superando le prove dialettiche, partecipando a determinati eventi casuali che si verificano in quel di Chicago, oppure ogniqualvolta si sale di livello dopo aver accumulato un certo numero di punti notorietà. Il titolo di Romero Games non è quindi un

> A LUNGO ANDARE, PER QUANTO DIVERTENTI, GLI SCONTRI DIVENTANO TUTTI UN PO' TROPPO UGUALI TRA LORO

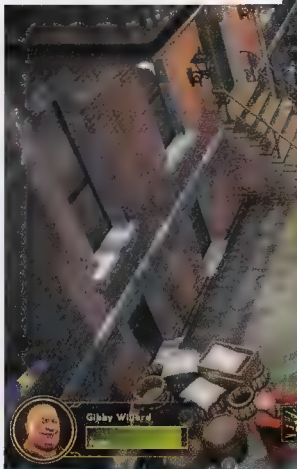
semplice gestionale: la presenza di quest, dialoghi più o meno ramificati, e una progressione del personaggio incentrata su livelli e statistiche lo rendono un ibrido piuttosto interessante, sebbene le componenti prese in prestito dai giochi di ruolo rappresentino comunque un piccola parte dell'opera. La maggior parte del tempo, infatti, la si trascorre spostandosi in tempo reale tra le strade della città dell'Illinois, assoldando gangster e attaccando i business dei boss rivali attraverso un sistema di combattimenti tattici a turni che ricorda i moderni XCOM. A lungo andare, gli scontri diventano tutti un po' troppo uguali tra loro. Purtroppo ciò è dovuto alla scarsa varietà di nemici e livelli, il che rende ogni situazione simile a quelle affrontate in precedenza. Una piacevole eccezione è tuttavia rappresentata dalle boss fight, nel senso più letterale del termine. Una volta messo alle strette, il capo di una fazione criminale rivale si rintanerà nel quartier generale e starà a noi attaccarlo direttamente nel suo rifugio. Qui la situazione si fa particolarmente difficile: questi combattimenti sono i più impegnativi giacché i boss amano circondarsi di luogotenenti di gran lunga più forti dello scagnozzo medio, essendo dotati di abilità speciali come il nostro avatar e i membri della sua gang. Il premio per la vittoria, però, controbilancia la sfida extra: battendo un boss metteremo automaticamente le mani su tutto il suo impero.

L'equipaggiamento dei gangster può essere personalizzato.

La schermata del quartiere permette di tenere tutto sotto controllo.

ALCOL A FIUMI

L'impero deve essere gestito accuratamente, pena la bancarotta. La parte manageriale di Empire of Sin è altrettanto importante e ci offre l'opportunità di erigere locali di facciata che nascondono speakeasy, case da gioco, bordelli e distillerie illegali. Ognuno di essi può essere potenziato investendo denaro nella sicurezza, nella capacità di attrarre nuova clientela e generare maggiori profitti, nonché in quella di evitare le attenzioni delle forze dell'ordine e ritardare quanto più possibile i raid di polizia e federali. Quartiere dopo quartiere, lo scopo del gioco è quindi quello di buttare fuori la concorrenza e conquistare sempre più zone della città, ovviamente con la forza, anche se va detto che è presente un sistema di gestione dei rapporti diplomatici con le altre fazioni. Un po' semplicistico, a dire il vero, dal momento che non vi sono opzioni per inglobare pacificamente le attività criminali di un rivale all'interno del proprio impero, cosa che costringe comunque ad arrivare ai ferri corti; nel frattempo, però, si possono effettuare scambi commerciali, instaurare accordi di non belligeranza, chiedere favori in base ai livelli di fiducia e onore raggiunti, e ovviamente si può provare a corrompere la polizia affinché chiuda entrambi gli occhi durante le attività investigative. Da segnalare che ogni tanto la diplomazia non funziona come dovrebbe: non è raro accettare richieste di patti

Non mancano abilità speciali che permettono devastanti attacchi ad area.

> LO SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI BUTTARE FUORI LA CONCORRENZA E CONQUISTARE SEMPRE PIÙ ZONE DELLA CITTÀ

di non aggressione che poi vengono annullati dal richiedente dopo qualche secondo; oppure a volte capita di ricevere offerte di scambio che hanno davvero poco senso logico. Purtroppo i problemi del comparto diplomatico non sono gli unici di cui soffre Empire of Sin. Il gioco di Romero Games è afflitto da numerosi bug che in alcuni casi rischiano di compromettere l'intera partita, tra personaggi che scompaiono misteriosamente, quest che non si attivano, glitch grafici, animazioni bloccate, e gli immancabili crash occasionali. Il team è a conoscenza di gran parte di questi problemi ed è già al lavoro per risolverli, ma la sensazione generale è che Empire of Sin avrebbe avuto bisogno di una gestazione leggermente più lunga: almeno un paio di mesi di sviluppo in più per smussarne gli angoli non avrebbero di certo guastato.

Gli scontri con i boss offrono anche le ambientazioni più curate.

LA SCHEDA

+
+
+

–
–

VOTO [75]

LA TEORIA DEL DOPPIO

Dopo le loro avventure episodiche, gli autori di Life is Strange tentano la strada dell'orrore in un colpo solo. Il risultato è fascinoso ma convince fino a un certo punto.Eh!..

di **Erica Mura**

DONTNOD Entertainment ha trovato in questi anni una sua formula vincente, offrendo ai giocatori una serie di intense storie di vita quotidiana arricchite da quell'alone di mistero che non guasta mai. Chiuse le parentesi Life is Strange 2 e Tell Me Why, gli sviluppatori francesi hanno deciso di dare alla luce una nuova IP, Twin Mirror, thriller psicologico che ci terrà occupati non solo con l'indagine su una strana morte, ma anche con i tumulti all'interno della mente stessa del nostro tormentato protagonista.

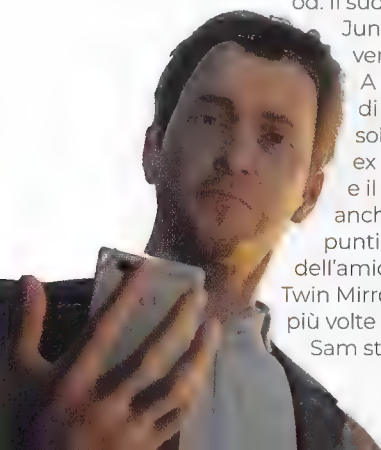
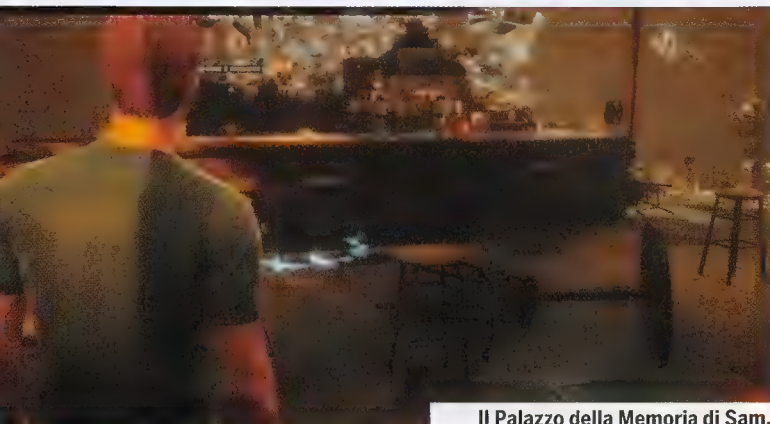
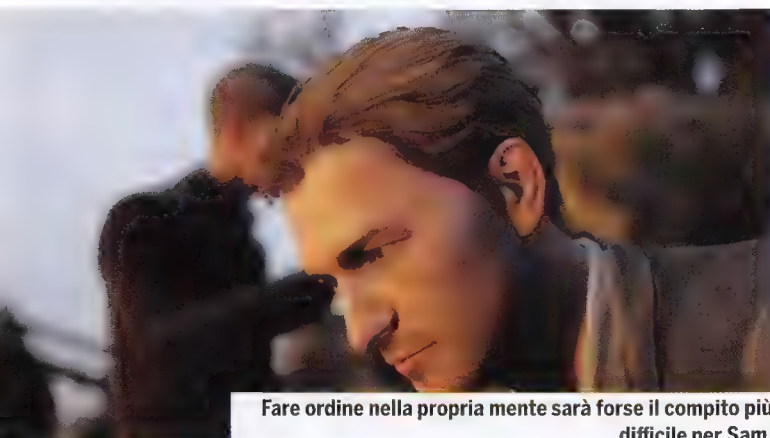
TAKE ME HOME, COUNTRY ROADS

Lo scandalo e la successiva chiusura della vicina miniera di carbone hanno destabilizzato di punto in bianco la vita degli abitanti di Basswood – piccola cittadina della West Virginia – in particolar modo quella di Sam Higgs. Come giornalista investigativo de la testata Basswood Jungle, l'uomo ha infatti smascherato la causa di diversi incidenti avvenuti proprio al deposito (in particolare l'aumento dei casi di antracosi tra gli operai) portando alla luce verità scomode ma causando, inevitabilmente, la perdita del posto di lavoro di molti suoi concittadini. Attanagliato dai sensi di colpa e dalla rabbia, Sam è andato via senza voltarsi indietro, lasciando alle sue spalle non solo le malelingue e l'ostilità ma anche l'affetto di coloro che gli erano rimasti accanto nonostante tutto. A due anni di distanza, però, l'uomo è costretto a tornare a Basswood. Il suo migliore amico ed ex collega del Jungle, Nick, padre di sua figlioccia, è venuto a mancare improvvisamente. A trattenerlo nella città natale più di quanto pensasse saranno non soltanto i suoi vecchi legami (come la ex compagna Anna, la giovane Joan e il direttore del giornale locale), ma anche l'emergere di incongruenze e punti d'ombra attorno alla tragica morte dell'amico. Durante tutto il gameplay di Twin Mirror, la travagliata vita di Sam verrà più volte messa in discussione persino da Sam stesso, o meglio da una versione

> A TRATTENERE IL PROTAGONISTA NELLA CITTÀ NATALE SARANNO NON SOLTANTO I SUOI VECCHI LEGAMI, MA ANCHE L'EMERGERE DI INCONGRUENZE E PUNTI D'OMBRA ATTORNO ALLA TRAGICA MORTE DI NICK

"alternativa" e immaginaria di sé. Il "Double" è una differente rappresentazione del nostro protagonista, con la quale potremo dialogare e ragionare su come comportarci in determinate situazioni. Sarà lui a suggerirci alcune delle risposte da dare a chi ci sta di fronte, ma anche a creare frizione con altri personaggi della storia proprio per questa sua costante e ingombrante presenza che renderà Sam distante e distaccato dalla realtà che lo circonda.

THE PLACE I BELONG

Come detto in apertura di recensione, Twin Mirror è prima di tutto un thriller. Entrare nella testa di Sam Higgs è il nostro strumento più prezioso per risolvere i vari misteri di Basswood: la meccanica sulla quale potremo fare affidamento è quella del Palazzo della Memoria, con la quale il nostro protagonista riesce a ricostruire eventi passati o pianificare una particolare azione con la ricerca e l'analisi di una serie di indizi. Combinando gli indizi tra a loro ci sarà possibile formulare ipotesi differenti (visualizzabili con utili proiezioni) e scegliere quella che più ci sembra plausibile per proseguire. Infine, in pieno "spirito DONTNOD", esiste la possibilità di influenzare sia l'andamento che il finale della storia di Twin Mirror, attraverso una serie di dialoghi a scelta multipla e dei bivi. Il "Double" di Sam, anche in questo caso, cercherà costantemente in influenzarci, a volte in maniera razionale ed empatica, altre volte in modo meno saggio. Starà a noi decidere se

Il nostro arrivo a Basswood dopo due lunghi anni di assenza e silenzio.

Il Palazzo della Memoria di Sam.

Fare ordine nella propria mente sarà forse il compito più difficile per Sam.

Le due "parti" di Sam metteranno in luce i propri pro e contro di fronte a una nuova scelta.

ascoltarlo o lasciarci guidare dall'istinto, fino al momento in cui dovremo inevitabilmente affrontare di petto la situazione e fare un ultimo, decisivo viaggio nella nostra psiche per trovare finalmente pace. Dal punto di vista narrativo, Twin Mirror mette sul piatto una storia interessante ma non esattamente mozzafiato. Alcuni dei personaggi secondari sono decisamente abbozzati e stereotipati rispetto ad altri e la sensazione generale è che manchi tutto quel lavoro di caratterizzazione e quella profondità che ha reso così apprezzato i precedenti lavori di DONTNOD, forse per via

ENTRARE NELLA TESTA DI SAM HIGGS È IL NOSTRO STRUMENTO PIÙ PREZIOSO PER RISOLVERE I VARI MISTERI DI BASSWOOD

del suo essere un episodio autoconclusivo di una manciata di ore piuttosto che il primo di una serie di capitoli incentrati sulla stessa cittadina di Basswood. Così è anche nella parte conclusiva del titolo, nella quale ci troveremo ad analizzare maggiormente le cause del tormento di Sam. Nonostante ciò, la rigiocabilità aggiunge senza dubbio un po' più di valore al prodotto finale e lo fa diventare qualcosa in più che un semplice racconto thriller da divorare in poco tempo e accantonare subito dopo.

REVIEW

THE FALCONEER

UN FALCO PER AMICO

"Solo le ali di un falco sono libere dalle acque che ci vincolano", si legge durante il breve caricamento iniziale del gioco, purtroppo incapace di soddisfare del tutto le sue ambizioni.

di Alessandro "Paul Petta "Alosi

La frase di introduzione arriva poco prima che una sciamana sveli alcuni frammenti di storia del Grande Ursee, un mondo quasi interamente bagnato dal mare e dal sangue versato da anni di conflitti. Comincia così l'avventura narrata da questo indie sviluppato principalmente da un solo uomo, l'abile Tomas Sala. In The Falconeer impersoniamo un falconiere che si sposta e duella cavalcando un enorme falco, un agile mezzo di trasporto biologico perfetto per visitare gli innumerevoli arcipelaghi che costellano lo sconfinato oceano che si staglia sotto il suo ventre piumato. Dal dorso del fidato animale ci si accorge presto di quanto la natura open world della produzione si sposi bene con il senso di leggerezza derivante dalla possibilità di librarsi in cielo, dacché il volo è l'attività che forse più si avvicina al concetto di libertà. Non ci si faccia però ingannare dalle apparenze per così dire adorabili: il delizioso stile artistico essenziale ma dall'invidiabile colpo d'occhio può spingere a etichettarlo come un progetto fanciullesco, ma la realtà è tutt'altra: il Grande Ursee è un mondo pericoloso i cui cieli pullulano di perigli volanti che possono dare parecchio filo da torcere già a difficoltà normale.

SULLE ALI DELLA LIBERTÀ

L'anima di The Falconeer è racchiusa nei dogfight serrati e adrenalinici. Non che ciò sia un male, intendiamoci: il gameplay è il fulcro del gioco e alcuni scontri sfociano in vorticosi attimi di pura esaltazione. Padroneggiando il primo diventa più facile gestire i secondi, ma nonostante la semplificazione della meccanica di volo e un'ottima risposta del pad ci vuole comunque un po' di rodaggio prima di potersi definire un falconiere esperto: fra scatto, piroetta-schivata, frenata

IL GRANDE URSEE È UN MONDO PERICOLOSO I CUI CIELI PULLULANO DI PERIGLI VOLANTI

con picchiata e manovre basilari, il volo è intuitivo ma non relegato a mero atto no-brain e ciò lo rende appagante. La soddisfazione deriva anche dal fatto che, per ottenere l'energia necessaria a lanciarsi nelle acrobazie, si deve scendere in picchiata fino a che la barra della stamina non si ricarica a sufficienza, quindi cabrare e tornare tra le nuvole. Sembra complicato e all'inizio lo è ma, appena si prende la mano, emerge quanto siano bene integrati a questa struttura i combattimenti, dei frenetici dogfight in cui non c'è un attimo di tregua resi ancora più dinamici dalla meccanica che obbliga a infilarsi nelle tempeste nei paraggi per farsi centrare dai fulmini e ricaricare così le proprie armi. Anche qui, come in altri simulatori di risse aeree, valgono sempre il fondamentale dogma "chi si ferma è perduto" e il segreto di mirare anticipando la traiettoria del bersaglio e del proiettile, magari facendosi aiutare dal mirino ausiliare.

PORCO PESCECANE

Detto dei punti forti, tocca passare alle note meno liete. Superato l'impatto iniziale, The Falconeer mostra presto dei limiti che finiscono col tarpargli le ali. Mi riferisco a un'impostazione open world più anonima del previsto, la quale scricchiola pericolosamente dopo l'ennesimo viag-

Il falco è un ottimo corriere, mica è utile solo per uccidere i pirati.

In alcune isole è possibile atterrare per parlare con i committenti locali.

Sembra complicato, e lo è, ma quando si impara i duelli danno gusto.

inoltre una longevità minima di circa 12 ore che risulta eccessiva se paragonata a ciò che il titolo effettivamente offre, né una personalizzazione marginale relegata ai mercanti da cui acquistare potenziamenti per il falco e armi migliori. A livello narrativo invece il discorso è alquanto peculiare, giacché la gestione della campagna non è rigida: dopo il prologo si può scegliere da quale capitolo cominciare fra i due disponibili e successivamente sbloccarne altri tre tra cui l'epilogo, oltre a decidere con quale falconiere e quindi quale fazione affrontare ogni main quest. Ognuno dei sei capitoli è composto da una missione principale e svariate missioni secondarie dimenticabili, ma ricevendo briciole di trama qua e là anziché informazioni dettagliate non tutti digeriranno il modo in cui The Falconeer racconta la sua storia.

gio scandito, ora più ora meno, dal medesimo itinerario; la scarsa varietà di attività (salvo qualche missione principale più ispirata, fondamentalmente vengono riproposti i soliti 4/5 compiti) e la vacuità che permea il mondo di gioco,

Capito cosa intendo con scorci suggestivi da celebrare con il photo mode?

ahimè, ben presto fanno scemare l'entusiasmo della prima ora, nonostante gli incantevoli panorami che il Grande Ursee sa regalare ma che, da soli, non bastano a rendere ogni spostamento divertente. A peggiorare la situazione contribuisce una progressione RPG dei personaggi poco profonda che, purtroppo, deve pure fare affidamento su delle missioni secondarie davvero troppo ripetitive, le quali a loro volta finiscono inevitabilmente per esacerbare quella sensazione di monotonia che ogni viaggio si trascina appresso. Non aiuta

> L'IMPRESSIONE È CHE SIA STATO FATTO IL PASSO PIÙ LUNGO DELLA GAMBA NEL REALIZZARE UN MONDO TROPPO VASTO

Nemici ovunque, una nave da scortare e nessuna tempesta in vista: l'è mica facile la vita del falco.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher Tomas Sala / Wired Productions
Prezzo [illegible]
Multiplayer [illegible]
Localizzazione [illegible]
PEGI [illegible]

Configurazione di prova
[illegible]

Com'è, come gira
[illegible]

PRO
+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]

CONTRO
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

COMMENTO
[illegible]

VOTO [72]

OBSERVER: SYSTEM REDUX

Un mondo triste, afflitto, perdente. Cosa sarebbe un film, un libro o un videogioco cyberpunk senza atmosfere decadenti? Quello di Observer però è nettamente sopra alla media visto che alle canoniche città alveare, all'incessante pioggia acida, alle aberranti cyber-modifiche e all'altissimo tasso di criminalità, si aggiunge una pericolosissima epidemia digitale chiamata Nanofagia. Non esiste un vero e proprio governo in grado di gestire la situazione e su tutto si allunga l'ombra di una potente corporazione che ha preso il controllo della città. Realtà virtuali e droghe sintetiche sono ormai l'unico rifugio, veleni necessari per avere l'illusione di una vita normale. In questo spaventoso panorama si muove il "detective neurale" Daniel Lazarski, alle prese con un'indagine che lo porterà a visitare gli angoli più luridi e pericolosi di Cracovia. Come tutti gli Observer, Lazarski può usare i suoi innesti AR per frugare nelle menti dei sospetti (e dei morti), cercare indizi o addirittura rivivere frammenti di passato. Un personaggio dannatamente affascinante che non faticherete ad amare nonostante le sue evidenti asperità e contraddizioni. Lui e tutto quello che lo circonda solleveranno, come sempre accade nella narrativa cyberpunk, interrogativi e dubbi sul piano etico, che riguarderanno soprattutto il superamento di determinati confini.

In questa versione rinnovata di Observer gli sviluppatori hanno voluto spingere il più possibile sul potenziamento tecnico. Il makeover passa ovviamente per il tanto decantato ray-tracing, che insieme all'HDR è capace di innalzare il gioco verso un nuovo livello di splendore grafico. A livello contenutistico Observer System Redux può vantare tre nuove missioni secondarie, che a dir la verità poco aggiungono alla trama principale, nuove opzioni di dialogo e qualche segreto/collezionabile aggiuntivo. L'intero gioco è stato inoltre ribilanciato, modificando le fasi più fastidiose dell'originale (leggi "stealth") e seguendo i consigli della community dopo l'uscita del titolo originale. Se non avete avuto occasione di giocarlo in precedenza siete estremamente fortunati perché vi ritroverete tra le mani un titolo capace di miscelare la sci-fi più affascinante con lampi di orrore capaci di alzare la pressione di un'avventura che per tutta la sua durata (all'incirca 7/8 ore) vi avvolgerà con un'atmosfera sporca ma irresistibile, repulsiva ma ipnotica. Un thriller-horror che strizza entrambi gli occhi a Blade Runner e a buona parte della narrativa cyberpunk, interpretato da una leggenda che ci ha lasciato lo scorso anno, l'immenso Rutger Hauer.

Disponibile per: PC, Xbox Series X/S, PS5 ■ Bloober Team/Anshar Studios ■ Bloober Team

COBRA KAI: THE KARATE KID SAGA CONTINUES

PROVATO SU
70
PC

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4, Switch
■ Flux Games ■ Game Mill Entertainment

Colpire per primi, colpire forte, senza pietà. La serie Cobra Kai ha riportato sotto i riflettori il mito di Karate Kid e, per una volta a sorpresa, è arrivato anche il tie-in videoludico. Quando lo abbiamo visto la prima volta abbiamo trattenuto a stento le risate, ma giocandoci ci siamo accorti che in questo titolo c'è molto più di quello che sembra. Daniel LaRusso e Johnny Lawrence sono finiti nelle mani del team brasiliano Flux Games, un giovanissimo gruppo di sviluppatori che con lo scarso budget a disposizione è riuscito in un piccolo miracolo, magari imperfetto ma lodevole. Cobra Kai è un beat 'em up vecchia scuola con una bizzarra trama alle spalle, che poco ha a che fare con la serie TV: i team rivali hanno acquisito poteri elementali, fiamme per il Cobra Kai e ghiaccio per il Miyagi-do, e devono unire le forze per eliminare una terza forza che trama per sconfiggere entrambe le scuole.
Due campagne distinte ma parallele con la possibilità iniziale di scegliere il Dojo preferito, formato da quattro combattenti ognuno, inclusi ovviamente Daniel e Johnny. Che ci crediate o no Cobra Kai si è dimostrato un titolo incredibilmente tecnico: ogni personaggio può padroneggiare otto abilità, quattro delle quali plasmate sullo stile del combattente e potenziabili in due distinti skill tree. Se state pensando di poter portare a termine il gioco premendo tasti a caso preparatevi a un brusco risveglio. Menzione finale al multiplayer in co-op, vera chicca, capace di regalare ore e ore di divertimento. ■

CHICKEN POLICE

Dagli esordienti The Wild Gentlemen arriva Chicken Police, un'avventura grafica ispirata ai classici del noir che riesce a spiccare per il suo stile originale. Un titolo davvero particolare che non fa nulla per nascondere il suo evidente debito nei confronti del genere hard-boiled, inteso nella sua accezione più classica. Nel giro di una manciata di minuti, tutti gli elementi che è lecito attendersi sono scoperti sul tavolo come una mano vincente di poker. Si parte con un sottofondo jazz che avvolge una città fumosa, solitaria e triste, ammorbidita da un bianco&nero che lascia filtrare solo la colorata illustrazione del cartellone che preannuncia l'arrivo a Clawville, sede operativa di Sonny Featherland, ex detective al momento privato di distintivo e pistola per la brutta storia in cui è finito invischiato qualche tempo prima. Dettaglio importante: Sonny è un gallo, con tanto di piume, becco e cresta. C'è un'indagine non ufficiale che lo aspetta, titubante all'idea di mettersi di nuovo in ballo. Per convincerlo serve il coinvolgimento di una gatta meravigliosa, del ratto più pericoloso tra i gangster che infestano la città, ma soprattutto lo zampino della sua ex moglie. Ci mette davvero poco Chicken Police a rendere palesi le sue ispirazioni ludiche o cinematografiche, che includono Grim Fandango e film come Zootropolis, in un turbine di citazioni, strizzate d'occhio e battute metarefenziali. Benché non reinventi certo la ruota, Chicken Police è la dimostrazione di come si possa tirare fuori un gioco interessante e originale anche attingendo da fonti di ispirazione note a chiunque. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4, Switch
■ HandyGames
■ The Wild Gentlemen

RECENSIONI IN BREVE

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One ■ Sports Interactive ■ SEGA

PROVATO SU
92
PC

FOOTBALL MANAGER 2021

Tornare ogni anno su Football Manager è un piacere religioso. Quest'anno tra l'altro le novità sono assai più rilevanti rispetto alle "semplici" migliorie proposte ad ogni edizione. Se vi aspettate un'esperienza con meccaniche lampo, girate al largo: vi serviranno almeno due ore per arrivare alla prima di campionato. Di mezzo c'è la preparazione atletica, i colloqui con lo staff e i giocatori, la finestra di calciomercato, i nuovi arrivi, le cessioni e il rapporto con i media. Ognuno di questi aspetti è stato migliorato, andando ad ampliare notevolmente l'influenza delle nostre parole. Non più un sistema di toni espressivi ma frasi dirette a cui possiamo aggiungere azioni quali mettersi le mani nei capelli, gesticolare, accusare persone e altre specifiche azioni che avranno dirette ripercussioni. Per rendere il gioco più fruibile anche agli utenti Xbox Series X/S è stato snellito il sistema di navigazione nelle diverse dashboard di gioco. Tutto è raggruppato nei giusti spazi e perdere qualche dettaglio è davvero difficile. Ancora una volta la qualità di spicco del titolo risiede nella grande capacità di calcolo ed elaborazione dati dell'incredibile database che anno dopo anno diviene sempre più ricco e completo. Nettamente migliorate anche le partite, grazie a modelli poligonali e una fisica dei giocatori finalmente degni di uno standard odierno. Riuscire a migliorare l'edizione 2021 sarà davvero difficile, in bocca al lupo a Sports Interactive per il prossimo anno. ■

HALO 4

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, Xbox Series X/S
■ 343 Industries
■ Xbox Game Studios

L'opera di rimasterizzazione e conversione di tutti i titoli della Master Chief Collecton è stata portata a termine. Dal punto di vista meramente grafico Halo 4 è senz'altro l'episodio che meno ha subito gli effetti del tempo, bello da vedere oggi come allora ma anche grandioso da giocare. Nuovi nemici e nuove avventure portano anche nuove armi e modi di giocare. Il feeling generale rimane in apparenza simile a quanto già visto nei titoli Bungie, ma 343 apporta modifiche che vanno a scavare un solco profondo tra due filosofie di gioco differenti. La differenza più importante risiede nella messa in scena delle sparatorie: livelli più lineari per un'esperienza che assume un sapore molto più cinematografico. Sul versante tecnico l'opera di remaster è andata a ritoccare il gioco originale con supporto alle risoluzioni più elevate (fino a 4K), al rapporto UltraWide, al frame rate sbloccato e alla personalizzazione del FOV. Questa quarta avventura può contare anche su un sistema di illuminazione rimaneggiato, una maggiore densità della vegetazione e qualche miglioria alle texture... anche se alcune di queste rimangono (parecchie, dico io, ndMario) in bassa risoluzione.
A distanza di otto anni dall'uscita dell'originale su Xbox 360, insomma, Halo 4 arriva sui nostri computer con un comparto grafico parzialmente rimodernato mantenendo intatto, però, l'ottimo gameplay. Sarebbe stato lecito attendersi un upgrade più consistente, ma la quarta avventura di John-117 è ancora ampiamente godibile, oggi come allora. ■

THE SIMS 4: OASI INNEVATA

Visto il periodo che stiamo vivendo, poter andare in vacanza almeno virtualmente è comunque una piccola consolazione. Oasi Innevata ci porta sull'incantevole Monte Komorebi, luogo dove i nostri Sims potranno sciare, fare escursioni, godersi un bagno termale e molto altro.
Alle pendici della montagna avrete la possibilità di scegliere se trasferirvi nel quartiere tradizionale di Sembamachi, dove troneggia un enorme tempio circondato dalle foreste di bambù, oppure scegliere Wakaba, luogo che accoglie il Festival della Gioventù. Grazie alla suddivisione dei quartieri è possibile individuare quello che ci farebbe piacere far fare al nostro Sim. Oltretutto, una volta che comincerete a svolgere determinate attività con regolarità finirete col farle diventare abitudini vere e proprie, al solito rispettate dal nostro "omino" come routine quotidiana. Oasi Innevata segna l'ennesimo colpo fortunato di Maxis, un'espansione corposa e centrata che saprà sicuramente accontentare gli appassionati del franchise. ■

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4 ■ Maxis ■ EA Games

THE ELDER SCROLLS ONLINE: MARKARTH

Markarth, DLC che conclude l'arco narrativo di Greymoor, permette finalmente di confrontarci con Rada al-Saran e di visitare una località che gli appassionati conoscono grazie ai capitoli offline, ma che oggi esplode in tutta la sua bellezza. Il contenuto aggiuntivo è acquistabile dal Crown Store e guida gli avventurieri nelle terre inospitali del Reach, zona che accoglie la piccola cittadina di Markarth, governata dal despota Ard Caddach, ma anche una serie di aree tematiche. Questo capitolo conclusivo cerca di chiudere la storia inserendo due nuovi dungeon: Briar Rock Ruins e Gloomreach, divertenti da giocare in compagnia e ricchi di achievement da sbloccare. Tra le attività secondarie fa capolino anche un'arena da affrontare in solitario per mettere alla prova il proprio personaggio. Le Vateshran Hollows sono divise in tre zone, ognuna identificata nel gameplay dallo sfruttamento della risorsa primaria utilizzata dal nostro eroe. L'ultimo pacchetto non aggiunge altre meccaniche di gioco, concentrandosi interamente sull'evoluzione della missione principale, che occuperà sei o sette ore del vostro tempo. ■

PROVATO SU
70
PC

■ **Disponibile per:** PC, Xbox One, PS4 ■ ZeniMax Online Studios ■ Bethesda Softworks

THE SIGNIFIER

La morte della vice-presidente di una delle più grandi mega-corporazioni tecnologiche del paese è il pretesto per infilarci nei panni di Frederick Russell: psicologo, esperto di AI e inventore del Dreamwalker, macchinario che consente di esplorare le scansioni digitali del cervello umano. Le tracce per venire a capo dell'intricato delitto si trovano tanto nella camera da letto della vittima quanto nei meandri del suo inconscio, digitalizzati e resi esplorabili. Impronte, oggetti, dettagli che nel labirinto mentale diventano pensieri allo stato grezzo da ricomporre per ritrovare il filo logico degli eventi. In concreto, queste informazioni sono puzzle grafici, elementi dello scenario da rielaborare e collocare tra i diversi livelli di indagine per aprire un nuovo piccolo scorcio sulla notte in cui si sono svolti gli eventi e procedere oltre. C'è tanta ambizione in The Signifier e una buona dose di consapevolezza dei limiti, purtroppo non sufficiente ad elevare il gioco tra gli imperdibili. Riesce comunque a farsi notare per un'atmosfera straniante e disturbante. Manca purtroppo il salto di qualità, soprattutto nelle meccaniche. ■

■ **Disponibile per:** PC ■ Playmestudio ■ Raw Fury

A cura di Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)

DYNAMIX PARTE 1: IL RISCATTO DI EUGENE

Avete letto la Classic? Bene, ora scopriremo la storia dietro Jeff Tunnell e la sua software house, un sogno fatto d'intraprendenza e voglia di espandere i propri confini personali, un desiderio che ti risulta in qualche modo spontaneo se possiedi un negozio di computer in quel di Eugene nello stato dell'Oregon, un piccolo centro abitato circondato da boschi che pare uscito fuori da una puntata di Twin Peaks. "I gufi non sono quello che sembrano", ma nemmeno Jeff: lungi dal voler affondare perennemente le radici nella sua città natale, nel 1983 riesce a mettere assieme un gruppetto di appassionati di videogiochi nel suo negozio; tra questi spicca Damon Slye, un giovanotto con il pallino della programmazione appena entrato in possesso di un fiammante Apple II. In realtà Damon si sarebbe dovuto accontentare di un ben più modesto Commodore PET, ma una vincita alle scommesse del nonno frutta un gruzzolo inizialmente destinato al college del ragazzo, sapientemente dirottato verso il nuovo balocco in plastica e silicio su cui viene scritto il fondamentale Stellar 7, una sorta di Battlezone ambientato in sette pianeti. Damon sa di avere sottomano un fuoriclasse e decide ovviamente di venderlo, ma la poco favorevole posizione geografica di Eugene non gli permette di bussare alla porta di vicini illustri e si ritrova a contattare software house che gli danno sostanzialmente il benservito; tra le tante spicca l'insospettabile Brøderbund che gli offre "generosamente" di lavorare per loro senza stipendio nel tempo libero, direttamente nei loro uffici di San Francisco. Ah, vitto e trasferimento vanno pagati con gli inesistenti risparmi di Damon, naturalmente. È una fortuna che la frustrazione di di Damon sia entrata in collisione con l'intraprendenza di Jeff, che nel frattempo decide di offrire una mano ai rampanti nerd di cui sopra trasformando la sua attività commerciale e diventando prima publisher e poi direttamente software house, ammettendo che la distribuzione sarebbe stata un lavoro adatto a colossi contro i quali non avrebbe avuto la minima possibilità. Assieme a Damon, Richerd Hicks e Kevin Ryan fonda dunque la Dynamix nel 1984 dopo aver scartato l'infelice nome Software Entertainment Corporation, e si mette subito a caccia di futuri partner d'affari puntando immediatamente in alto e contattando Electronic Arts che, nemmeno a farlo apposta, era alla ricerca di un gioco capace di fronteggiare l'appeal cinematografico di Karateka, uno dei giochi di punta di Brøderbund. Sì, i vecchi "amici" di Damon: era giunta l'ora della dolce vendetta. Per combattere la celluloide con la celluloide, Jeff si presentò alla corte di EA con l'idea di un gioco ispirato alle atmosfere di Blade Runner (e se avete letto la Classic sapete già come verrà sviluppata questa intuizione negli anni successivi) che però non riuscì a conquistare il producer Joe Ybarra: colpito da Stellar Seven, Joe cambiò

Difendete Mary nel suo sonno criogenico se volete vedere il finale migliore in Project Firestart.

FIRESTART
PROJECT
BY DYNAMIX
" Sono orgoglioso del gioco, a livello di design superava ampiamente gli altri prodotti dell'epoca come Karateka."
Damon Slye riguardo Project Firestart.
ELECTRONIC ARTS

Un po' Cabal, un po' David Crane: il Ghostbusters 2 di Dynamix è molto più bello di quello che ci siamo sorbiti in Europa.

immediatamente idea e chiese un gioco simile per Amiga, e da qui nacque Arcticfox. Pubblicato nel 1986 con una splendida copertina (rimarchevole abitudine della EA della prima ora, purtroppo decaduta nel tempo) firmata da John Mattos, Arcticfox è uno dei primi giochi commerciali per Amiga e viene convertito per la totalità delle piattaforme occidentali dell'epoca, offrendo un perfetto bilanciamento tra azione e strategia a sedici bit ben prima dell'avvento di Carrier Command in una lotta contro una razza aliena decisa a rubare l'ossigeno terrestre. Un progetto corale che richiese l'aiuto dell'intero team, motivato da un non trascurabile anticipo di 35.000 dollari: Dynamix era finalmente entrata nel giro degli sviluppatori in grande stile, forte dell'appoggio di un'azienda di prim'ordine a cui affidare la distribuzione, eppure le velleità cinematografiche di Jeff non si erano ancora placate, e sfociarono un un gioco ritenuto a ragione un vero e proprio oggetto di culto, nonché il primo, vero prototipo del genere oggigiorno conosciuto come survival horror, precedendo Sweet Home per Famicom di qualche mese. In realtà c'è una disputa in corso nei tabernacoli del retrogaming più hardcore riguardo la vera paternità del genere visto che D' (pronuncia D-Dash, sottotitolato "SF Violence RPG") di Technosoft e la sua astronave popolata dalle più atroci aberrazioni ha solcato gli spazi di MSX2 un anno prima, ma per ora ci concentreremo su quello che Dynamix ha da offrire con Project Firestart (1989). Un gioco che sposta la visione di Jeff dal cyberpunk all'horror, prendendo ispirazione da Alien di Ridley Scott: è il 2061 e l'agente Jon Hawkins viene inviato a controllare la Prometheus, un vascello scientifico che ha interrotto le comunicazioni nell'orbita di Saturno. Ovviamente tutto va storto, e Jon dovrà vedersela con una nuova forma di vita e uno stretto limite di tempo per evitare che l'intero sistema solare venga infestato, incontrando una mare di violenza sul suo cammino. Tra scritte tracciate col sangue e corpi orrendamente dilaniati, Project Firestart sbatte in faccia al giocatore il terrore non lesinando crude schermate cariche di globuli rossi che vengono caricate appena Jon entra in determinate stanze, abbracciando la simbiosi tra videogioco e cinema con numerose sequenze d'intermezzo che interrompono l'azione per mostrare cosa sta succedendo negli altri locali della Prometheus. Che, a sua volta, prende subdolamente ispirazione dalla B.S.M. Pandora, l'astronave su cui è ambientato The Wreck of B.S.M. Pandora, un gioco da tavolo scritto da Jim Dunnigan e venerato da Joe Ybarra che propone numerose idee successivamente adottate nella creazione di Project Firestart. Restando in tema di ispirazioni varie, per la creazione degli alieni venne subito scartata l'idea di realizzare una copia carbone dello xenomorfo di Giger optando per un design più "commerciale". I ragazzi di Dynamix comprarono infatti presso il più vicino Toys "R" Us un plasticoso mostrone verde appartenente alla linea The Inhumanoids (Il ritorno dei Titani in Italia) di Hasbro, e quella fu la base per creare gli antagonisti di Jon. L'importanza di Project Firestart nella storia del Commodore 64 è innegabile considerando i prezzi da capogiro che ogni esemplare apparso su Ebay riesce a incassare, ma va detto che la sua diffusione fu limitata dal supporto adottato: non esiste una versione su cassetta e, nel 1989, il lettore 1541 non era un lusso per tutti, specialmente nel

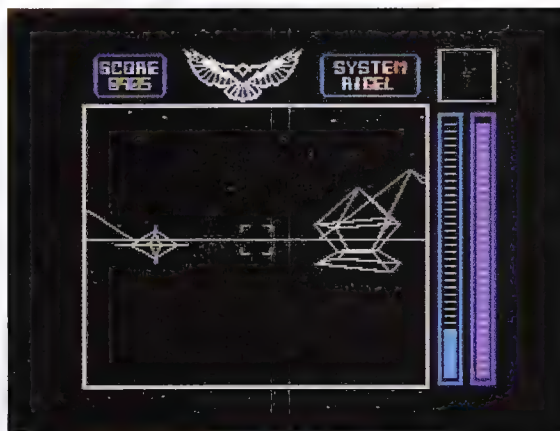
Arcticfox è uno dei primi giochi commerciali per Amiga e viene convertito per la totalità delle piattaforme occidentali dell'epoca

Arcticfox espande a dismisura la semplice anima arcade alla base di Stellar 7.

Ottimo uso della nuova VGA, digitalizzazioni e accessibilità sono i punti di forza di A-10 Tank Killer e della produzione di Dynamix.

È invecchiato un po' male, ma David Wolf resta un esperimento incredibile sulla strada che porta a un ideale film interattivo.

vecchio continente. Non sarebbe potuto essere altrimenti visti i continui accessi che costringono a molteplici cambi dei due floppy a doppia faccia, un iter che alla lunga spezza un po' il brivido dell'esplorazione; purtroppo un'eventuale versione Amiga venne scartata a causa della poco capillare diffusione del sedici bit Commodore in America, che costrinse Damon e Tunnell a spremere come un limone una piattaforma ormai sul viale del tramonto. Anche a causa di limitazioni come questa l'idillio tra Electronic Arts e Dynamix fu di breve durata, e per un periodo di tempo lo sviluppatore di Eugene fece affidamento su Activision per la distruzione. Non fu una soluzione del tutto indolore: la realtà fondata da David Crane aveva sì liberato Dynamix dalla fitta rete di cavilli legali in cui Electronic Arts l'aveva inizialmente catturata, ma stava attraversando a sua volta un periodo turbolento dovuto al cambio di nome in Mediagenic in seguito all'abbandono del ruolo di CEO da parte di Jim Levy a favore di Bruce Davis. Tuttavia fu un eccellente intervallo di formazione, in cui Dynamix sparava buoni giochi con la cadenza di una mitragliatrice: nella raffica vale la pena ricordare il film interattivo David Wolf Secret Agent con il suo mix tra sequenze d'azione in grafica vettoriale e digitalizzazioni, assieme alla versione americana di Ghostbusters II, diversa da quella sviluppata per l'Europa da Foursfield e molto più simile al vecchio adattamento di David Crane. Da non dimenticare A-10 Tank Killer, lo spin-off del film Die Hard (anche qui nulla a che fare con l'omonimo lavoro di Pack-in-video apparso su console) e Deathtrack, un gioco di corse che strizza l'occhio a Mad Max: titoli validissimi che portano Dynamix a sfornare la bellezza di dieci giochi nel solo 1989! E se c'è una cosa che un magnate come Ken Williams apprezza, quella è senza dubbio uno sviluppatore in grado lavorare a quei ritmi indemoniati senza sbagliare un colpo. Archiviata, dunque, anche la parentesi di Activision, un nuovo, potente uragano stava per scuotere fino alle fondamenta la pacifica Eugene... ❑

Parliamo di titoli validissimi che portano Dynamix a sfornare la bellezza di dieci giochi nel solo 1989!

Meglio di Battlezone? Forse. Di sicuro, però, Stellar 7 ha segnato l'inizio di una leggenda nel mondo dell'informatica.

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana**

1990 RISE OF THE DRAGON

» Dynamix » gog.com

DAI, SONO SFINITO ANCHE IO MA CE L'ABBIAMO QUASI FATTA: CON L'ARRIVO DI CYBERPUNK 2077 QUESTA È L'ULTIMA CLASSIC DEDICATA A UN GIOCO ANCHE LONTANAMENTE APPARTENENTE ALLA CORRENTE LETTERARIA PIÙ AMATA DAL NOSTRO CAPOREDATTORE (COL CAZ... EHM, NO! NDMARIO)...

A volte la gloria tende a stagliare la propria ombra su meriti tutto sommato minori, consegnandoli anzitempo nelle braccia dell'oblio: avete amato i programmatori di Dynamix (da non confondere con gli spagnoli di Dinamic) per memorabili simulatori di volo o brillanti tie-in, ma molta gente tende a trascurare le tre avventure presenti nel loro catalogo, uscite a stretto giro l'una dall'altra prima che la squadra venisse messa a lavoro su Space Quest V, giusto in tempo per separare i Two Guys from Andromeda e lasciare al timone il solo Mark Crowe. In questa sede però non parleremo del parodistico viaggio di Roger Wilco, bensì di Rise of the Dragon, primissima avventura grafica scritta da una software house che in passato aveva più volte anelato la chimera del film interattivo, non solo grazie ad adattamenti come Die Hard o Ghostbusters 2, ma anche attraverso produzioni originali tra cui spicca l'ambizioso David Wolf Secret Agent. È pure il gioco ricordato con affetto dal Principal Gameplay Animator di CD Project RED Daniele Duri, durante la lunga chiacchierata video concessa ai nostri microfoni nei giorni di Lucca Changes. A proposito, recuperate sul Tubo le

RISE OF THE DRAGON È UN POLIZIESCO DAL RITMO SERRATO E DAI POCHI MOMENTI MORTI, TANTO CHE È POSSIBILE PORTARLO A TERMINE NEL GIRO DI UN PAIO DI ORE

Decisamente curiosa la resa della versione Mega CD.

Avete visto questa schermata OVUNQUE sulle riviste dell'epoca.

La prima delle tremende sezioni arcade.

Il Pleasuredome, dove tutto e concesso e frequentare una prostituta può portare all'ennesimo game over!

Il gioco arriva in un momento in cui la VGA si stava affermando, giustificando la realizzazione della qui presente versione EGA.

L'introduzione in stile fumetto mostra gli effetti della droga sulla figlia del sindaco...

A CONTI FATTI L'AMBIENTAZIONE CYBERPUNK È APPENA SUGGERITA E POCO SFRUTTATA

30 ore di live (e la suddetta intervista, doverosamente estrapolata), sennò vuol dire che non ci volete bene.

REALISMO: CUI PRODEST?

Un'avventura in cui è lecito rimanere chiusi fuori casa per aver dimenticato la tessera magnetica, e dove una risposta azzardata costringe a ricaricare un salvataggio senza possibilità di redenzione. È lo stesso gioco in cui la tua ragazza passa stizzita la serata a guardare Rambo (nella fredda Los Angeles del 2053, precisiamo) indossando il suo vestito più bello qualora ti dimenticassi di portarla a cena, costringendoti nuovamente ad attingere ai vecchi salvataggi per riparare un cuore spezzato e tornare a sfruttare biecamente il suo lavoro presso l'ufficio dei registri. Sarà necessario provare e riprovare imparando dagli errori nel gioco di Jeff Tunnel, il medesimo designer delle altre due avventure made in Dynamix, ovvero Heart of China e The Adventures of Willy Beamish. Messo però da parte il duro impatto iniziale con la sua ricerca dell'immedesimazione forse eccessivamente rigida (è possibile uscire per strada dopo aver rimosso i vestiti, venendo arrestati per oltraggio al pudore!), Rise of the Dragon resta un poliziesco dal ritmo serrato e dai pochi momenti morti, tanto che è possibile portarlo a termine nel giro di un paio di ore conoscendo in anticipo cosa fare, sebbene lo svolgimento degli eventi in tempo reale suggerisca un'ingiustificata fretta. RotD gioca dunque sul dinamismo, mentre l'indurito detective William "Blade" Hunter lotta contro le lancette e l'organizzazione criminale Bahumat per fermare la diffusione di una droga capace di mutare in modo grottesco le sembianze di chi l'assume, il tutto per giungere puntuale alla resa dei conti con la resurrezione di un male millenario. Tra stramberie pescate dal folklore cinese e alcuni dialoghi da vero smargiasso, l'avventura di Blade ha quel fascino da film di serie B che Jeff riproporrà nel successivo Heart of China, dove la rocambolesca epopea del protagonista Jake Masters pesca a piene mani dalla mitologia di Indiana Jones.

FIN DOVE ARRIVA IL CYBERPUNK?

Tanta è la foga da giustificare la presenza di un paio di sequenze arcade discretamente orrende dove Blade attraversa livelli a scorrimento orizzontale sparando a orde di cattivi e sbattendo il muso contro proiettili inevitabili e ostacoli letali. La buona notizia è che sono evitabili dopo un certo numero di fallimenti, aurea alternativa preclusa però ai possessori di Mega CD. Già, perché Rise of the Dragon viene pubblicato inizialmente sulle piattaforme che dominano il mercato americano, facendo bella mostra di sé prima nei 256 colori della VGA per poi raggiungere i monitor di Macintosh e frammentarsi nei dieci dischetti della versione Amiga, approdando finalmente sugli argentei dischi di casa SEGA grazie allo sforzo dei veterani di Game Arts. Qui la capacità del supporto ha permesso il lusso di un doppiaggio eccezionale (stranamente senza sottotitoli) che vanta collaborazioni importanti come Cam Clarke, la voce di Liquid Snake e del mitico Kaneda in Akira, assieme purtroppo a un'infelice palette che tende curiosamente al verde per compensare la limitata gamma di colori della macchina SEGA. A conti fatti l'ambientazione cyberpunk è appena suggerita e poco sfruttata; tolte le auto volanti e qualche azzeccato fondale, col senno di poi la storia avrebbe potuto funzionare ugualmente in qualunque altro contesto, una mancanza di identità che pone Rise of the Dragon un gradino più in basso rispetto a opere contemporanee ben più riuscite come Dreamweb o Snatcher. Tuttavia le splendide schermate disegnate a mano e l'idea di vivere un ipotetico seguito di Grosso Guaio a Chinatown ambientato nel futuro potrebbero rappresentare un incentivo mica male per recuperare il gioco; in fondo Jeff Tunnel chiede solo un paio d'ore del vostro tempo. ❑

MW ULTRA

TGM GOLD AWARD

METALLO PESANTE

Negli anni dell'oblio del Commodore 64, la quadrilogia di Metal Warrior ha contribuito a tenere alta l'attenzione dei nostalgici. È dunque l'ora di un bel reboot, con MW Ultra!

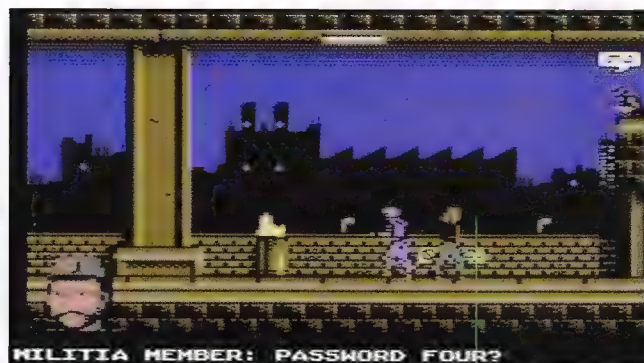
di **Paolo "Paolone" Besser**

Ian è un metallaro semplice: passa il suo tempo a farsi crescere i capelli, a trangugiare birra e a suonare la chitarra – tra un rutto e l'altro – fino a che i morsi della fame non si fanno sentire. A quel punto, non avendo un lavoro fisso, si barcamena come può per guadagnare due spicci e non disdegna i piccoli crimini, come rubare materiale nei magazzini per rivenderli, minacciare la gente per convincerla a saldare i debiti o salire su un mezzo di Trenord senza indossare la mascherina. Ma quello che avrebbe dovuto essere soltanto un furtarello senza complicazioni, entrare col suo amico Lucas in una fabbrica di componenti elettronici per "prelevare" della merce di seconda scelta, si è ben presto trasformato in tragedia, essendo quest'ultimo precipitato in un buco nel pavimento. Ora, se fossimo in Italia, tutto si sarebbe risolto con una bella denuncia al proprietario dell'azienda, ché non si può mica lasciare lì una soletta pericolante: poi i ladri cadono, si fanno male o addirittura muoiono; Ian sarebbe diventato ricco sfondato grazie al risarcimento e tutti sarebbero vissuti felici e contenti. Ma siamo in Germania, o giù di lì, per di più distopica, in un futuro brutto e cattivo dove la Polizia tiene l'ordine entro i confini delle città sparando a vista, mentre le periferie sono terre di nessuno, in mano a balordi di ogni specie.

IAN FA SOGNI STRANI, HA FLASHBACK DI UN PASSATO OSCURO E MILLE PERPLESSITÀ: E SE FOSSE TUTTO UN COMPLOTTO?

LO SPETTACOLO DEVE CONTINUARE

La dipartita del povero Lucas, tuttavia, si trasforma in un'insperata opportunità: trovandosi improvvisamente senza chitarrista, i Cyberpriest, la band thrash metal in cui il caro estinto militava, contattano Ian per offrirgli il suo posto. Dopo qualche comprensibile riserva, il nostro eroe accetta volentieri e si getta anima e corpo nello studio delle loro canzoni, ma al primo concerto con la nuova formazione scoppia una rissa e la Polizia è costretta a intervenire. È in questi frangenti che Ian comincia a fare sogni strani, ad avere brevi flashback di un passato oscuro e a maturare ogni genere di perplessità. E se fosse tutto un complotto? E se ci fosse una cospirazione mirata a renderlo schiavo e

Un giubbotto di pelle, una città malata... ed è subito Renegade!

La milizia controlla quest'area del territorio. Per uscire bisogna sapere la parola d'ordine.

Ian può rifugiarsi a casa sua e dormire, per recuperare le sue forze.

Le location sono piuttosto varie, anche se a prima vista non sembra.

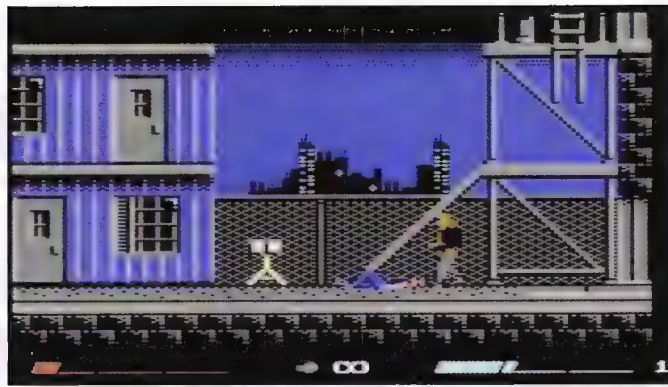
infelice? E se la terra fosse tetraedrica? Queste e altre domande troveranno una risposta nel corso del gioco. L'ultima in particolare, visto che Ian vive in un borghetto costruito su tre piani sovrapposti, collegati da scale, ma in almeno due di essi c'è un accesso diretto alle fognature sotterranee.

La barra in basso a sinistra è l'energia, quella a destra l'esperienza.

UN VERO "PICCHIADVENTURE"

MW Ultra è un pregevole mix di picchiaduro e avventura arcade: Ian si muove liberamente per le strade della città e può entrare in diversi edifici, parlare con altri personaggi e superare una serie di quest del tipo "vai in quel posto, prendi quella cosa, portala a quel tizio e fa' ciò che ti dice". Durante il tragitto, però, deve dare il meglio di sé come picchiatore, essendo le suddette strade piene di piccoli criminali senza scrupoli. Fortuna vuole che la Polizia pattugli la zona costantemente e, se dovesse essere coinvolta nelle risse, non esiterebbe a picchiare o tramortire i criminali, lasciando Ian indisturbato (e questo – si suppone – almeno finché Ian non dovesse rientrare anche lui tra la marmaglia). Una volta eliminati, i nemici lasciano monete, gadget, armi e bonus di ogni tipo che possono servire a Ian per fare spese nel negozio di armi. Ogni rissa e ogni situazione nuova danno al protagonista un po' di esperienza in più e, come in un gioco di ruolo, l'esperienza maturata si può convertire in vere e proprie abilità.

AMPIO, PROFONDO, TECNICAMENTE SPAVENTOSO

Con un sacco di location da visitare, un sistema di controllo comodissimo e una notevole fluidità dello scrolling e degli sprite, MW Ultra è uno dei quei giochi "post mortem" in grado di insegnare ai capolavori del passato come si sfrutta un biscottone. I chip VIC-II e SID non potevano essere usati meglio, con una scelta azzeccatissima dei colori e delle musiche, senza lasciare nulla al caso: anzi, se avete un Commodore 128 (o usate VICE x128 e poi andate in "modo 64") , MW Ultra si accorgerà della CPU 8502 e ne userà la modalità a 2 MHz, tra un frame e l'altro, per migliorare lo scrolling e la fluidità generale del gioco. Idem per la presenza di espansioni esotiche come la SuperCPU o le REU, memorie aggiuntive uscite nei tempi del declino. MW Ultra è un titolo a tripla A, a tutti gli effetti, disponibile in vari formati, sia in download digitale, sia fisici, compresa una cartuccia a tiratura limitata. È emblematico che due società "concorrenti" come Psytronik e Protovision decidano di collaborare per la pubblicazione di un gioco, ma questo è uno dei casi in cui lo hanno fatto. chapeau.

MW ULTRA È IN GRADO DI INSEGNARE AI CAPOLAVORI DEL PASSATO COME SI SFRUTTA UN BISCOTTONE

IL GIOCO DELLA VITA, UNA VITA INTERA

La storia di Half-Life, l'FPS "nato per spaventare come Doom" e diventato colonna portante di un intero genere.

Quando quel giorno del novembre del 1998 è arrivato, e il primo gioco di un nuovo sviluppatore chiamato Valve, Half-Life, è arrivato finalmente sugli scaffali dopo due anni di sviluppo, in tanti hanno dovuto ricredersi. A cominciare dai vari publisher che avevano passato la mano e rifiutato quel progetto, ritenuto troppo ambizioso per un team al suo primo titolo. E dire che tutto era cominciato perché due ex dipendenti Microsoft, che lì si occupavano di sistemi operativi, sono rimasti folgorati da Doom prima e Quake poi.

Facciamo un passo indietro. È il 1983 quando Gabe Logan Newell lascia dopo tre anni la prestigiosa università di Harvard. Newell ha ventuno anni e si ritrova a lavorare per Microsoft quasi per caso. Suo fratello Dan è infatti un impiegato dell'azienda fondata da Paul Allen e Bill Gates, e Gabe va spesso a trovarlo. Un giorno, "il dipendente numero 30" di Microsoft, il manager Steve Ballmer, gli dice che se vuole restare a gironzolare lì tutto il tempo, farebbe meglio a rendersi utile. Newell coglie la palla al balzo. È assolutamente il momento giusto per trovarsi lì, del resto, perché in Microsoft si sta facendo la storia dell'home computing. Gabe vi prende parte, come producer delle prime tre versioni di Windows.

NEWELL RACCONTERÀ DI AVER APPRESO DI PIÙ IN QUEI PRIMI TRE MESI IN MICROSOFT CHE NEGLI ANNI TRASCORSI A HARVARD

Molto tempo dopo, in una chiacchierata in videoconferenza con degli studenti organizzata da code.org, Newell racconterà di aver appreso di più in quei primi tre mesi in Microsoft che negli anni trascorsi a Harvard. Lì in Microsoft resta 13 anni. A spingerlo altrove sono però proprio i giochi, a partire dall'arrivo di un titolo di cui potreste aver anche sentito parlare in giro. Doom.

C'è infatti questo problema riguardo a Windows: prima del lancio di Windows 95, il sistema operativo non è percepito come una piattaforma da gioco credibile. Nel 2007, ai microfoni di Computer and Videogames, Newell ricorda che l'uscita della versione shareware di Doom fu come un fulmine al ciel sereno. Newell lo installa su un portatile e se lo trascina in giro per l'ufficio, spiegando a tutti che quello sparatutto per MS-DOS è la testimonianza di quanto si possa fare anche su un PC sul fronte giochi. Qualcosa che sia "decisamente migliore di quanto

gira sul NES". Perciò chiama John Carmack e gli dice che lì in Microsoft si occuperanno gratis del porting per Windows. Se a metà anni 90 avete fatto macelli su Fobos e Deimos nel gioco di id Software su Windows 95, insomma, il merito è del team di Gabe Newell.

Ma i titoli di id Software sono protagonisti di questa storia anche per un altro motivo. Come una sirena, continuano ad attirare a più riprese Newell, ricordandogli che il suo posto è probabilmente altrove. A spingerlo tra le braccia della nuova avventura che prenderà il nome di Valve è, nello specifico, un suo amico e collega, il programmatore Michael Abrash (dal 2014 uno dei pezzi grossi del progetto Oculus). Abrash viene dai videogiochi, perché da ragazzo sfornava cloni di Space Invaders e Pac-Man, e ai videogiochi è appena tornato, lasciando Microsoft per la id Software, dove è tra i programmatori di Quake accanto a John Carmack. Gabe Newell e un altro impiegato di Microsoft, Mike Harrington – anche lui come Abrash con un passato nei videogame, visto che prima di Microsoft ha lavorato in Dynamix – decidono di lasciare l'azienda per creare una compagnia che si occupi di videogiochi.
È il 24 agosto del 1996 quando la nuova società viene fondata a Kirkland, Washington, a solo una manciata di chilometri dal campus di Microsoft a Redmond. Newell e Harrington hanno pensato a vari nomi, come "Rhino Scar" e "Fruitfly Ensemble". Ma alla fine, prendendo spunto da un disegno di Newell che dovrebbe ricordare un omino con un buco nel petto ma sembra una valvola, viene scelto Valve. L'idea di base è quella di realizzare un titolo alla Quake, visto che hanno accesso al source code del gioco di id Software. Un codice che però nei due anni successivi verrà modificato pesantemente, dando vita al motore GoldSrc e rimarcando quanto le ambizioni di Newell e compagni vadano crescendo di pari passo con il progetto. Da principio, infatti, puntano unicamente a un FPS che sia sufficientemente inquietante, con un'ambientazione e una storia angoscianti. Il modello di riferimento, oltre che Quake, è chiaramente Doom. Ma le fonti di ispirazione a cui Newell e colleghi attingono sono anche altre, come il romanzo breve La Nebbia di Stephen King e l'episodio "The Borderlands" della serie televisva del '63 The Outher Limits, in cui un team di scienziati utilizza un campo magnetico potentissimo per aprire un portale verso un'altra dimensione. L'ascensore a piattaforma, alcuni tunnel e tanti altri interni dal look industriale di Half-Life verranno invece dritti dal manga Akira di Katsuhiro Otomo, pubblicato negli USA (a colori) dalla Marvel Comics a cavallo tra il 1988 e il 1995.

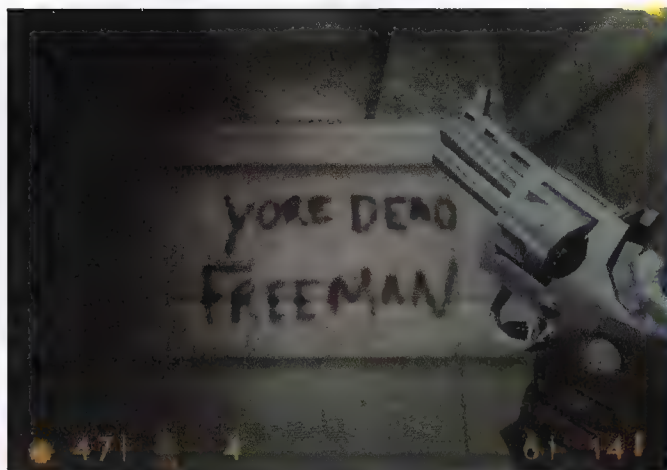
Il primo nome scelto per il progetto è Quiver, che viene appunto da La Nebbia di King. Poi però si opta per Half-Life, l'emivita che in fisica è un'unità per misurare il tempo di decadimento di un isotopo radioattivo. Il che permette di giocare nell'iconografia del titolo anche con la lettera greca lambda, usata in quell'equazione, che fa fico. Il problema principale per Valve, in quei primi mesi di lavoro, è che pochi sembrano interessati al gioco. E per pochi intendiamo quasi nessuno. È una realtà nuova, Valve, il suo gioco sembra troppo ambizioso e gli stessi Newell e Harrington non sono troppo convinti dei propri mezzi. Nell'intervista citata in precedenza, Newell si mostra comprensivo nei confronti dei publisher che hanno accolto la loro proposta con una porta in faccia. Perché lui e Harrington si erano occupati per anni di sistemi operativi, venivano visti come "tipi da ufficio". Non esattamente adatti a creare una nuova frontiera dell'intrattenimento domestico, ecco. Lo stesso Newell teme che il tutto possa risolversi in una bolla di sapone e che lui e il socio saranno costretti, dopo solo una manciata di mesi, "a tornare da Microsoft con la coda tra le gambe".

Se non succede è grazie a Sierra On-Line, la società creata nel '79 da Ken e Roberta Williams. I pionieri delle avventure grafiche dimostrano interesse per questo FPS, perché Sierra vuole entrare nel business degli sparatutto in soggettiva 3D, dopo aver bruciato anni prima la chance di comprare id Software e ritrovarsi in casa gli artefici di quel genere. Nel novembre del 1986 è lo stesso Ken Williams a firmare con Valve un accordo per la distribuzione di Half- Life, nonostante una nevicata pazzesca che stava bloccando mezza Seattle. "Siamo arrivati agli uffici di Sierra," racconterà Harrington, "grazie alla mia 4x4, tra mille difficoltà. Ma non saremmo mancati a quella riunione per nessun motivo al mondo".

Il gioco viene mostrato all'E3 del 1997. Nonostante lo scetticismo di John Carmack, che lo considera ai tempi uno dei titoli meno interessanti tra quelli costruiti partendo dal loro motore, Half-Life sbanca la fiera,

IL PROBLEMA PRINCIPALE PER VALVE, IN QUEI PRIMI MESI DI LAVORO, È CHE POCHI SEMBRANO INTERESSATI AL GIOCO. E PER POCHI INTENDIAMO QUASI NESSUNO

"Tra mille difficoltà siamo arrivati agli uffici di Sierra sulla mia 4x4, ma non saremmo mancati a quella riunione per nessun motivo al mondo"

Mike Harrington sull'incontro per Half-Life

quell'anno ad Atlanta. Basta una dimostrazione da parte di Valve delle animazioni e dell'intelligenza artificiale per far vincere ad Half-Life premi come gioco dello show, anche se di gioco vero e proprio non c'è quasi nulla. E quel poco che c'è, secondo Valve, non funziona. L'uscita è prevista per la fine di quello stesso anno, in modo da scornarsi con il cugino diverso Quake II. Arrivati a settembre, Valve si vede costretta però a modificare i propri piani. L'uscita viene rinviata a data da destinarsi, perché Half-Life va ripensato sin dalle fondamenta, per questo piccolissimo problema che presenta: non è un gioco divertente. Quanto segue è una piccola ma fondamentale lezione di game design. Viene costruito un livello prototipo con tutto quello che può rendere esaltante l'esperienza ludica offerta dal gioco. Alla fine, una volta ottenuto un livello con queste caratteristiche, si scopre che sono diversi i fattori responsabili, a cominciare dalla risposta alle azioni del giocatore, passando per un'equa concessione a quest'ultimo di una serie di segnali che lo avvisino di ogni pericolo in arrivo, per finire con un progresso della storia scandito dal giocatore stesso.

L'USCITA VIENE RINVIATA A DATA DA DESTINARSI, PERCHÉ HALF-LIFE VA RIPENSATO SIN DALLE FONDAMENTA, PER QUESTO PICCOLISSIMO PROBLEMA CHE PRESENTA: NON È UN GIOCO DIVERTENTE

Trovata la formula, questa viene declinata nei singoli livelli, ricostruendoli. E siccome un altro problema della versione precedente era l'assoluta mancanza di coesione tra le varie sezioni di gioco, Valve istituisce al posto di un singolo game designer una sorta di comitato. "The cabal", un gruppo formato da dipendenti dei vari reparti, che elaborano un documento di oltre duecento pagine, in cui viene passato in rassegna ogni singolo aspetto, dettaglio, poligono di Half-Life.

Se Half-Life diventa un titolo di rottura, il primo di una nuova stirpe e non semplicemente uno dei tanti epigoni in circolazione di Quake, è proprio per questo approccio particolare, in cui anime diverse della software house aggiungono dettagli e idee. Succede allora che un programmatore, Jay Stelly, inventi per una qualche ragione il codice di una corsa su binari e lo aggiunga ai tool del gioco, e che su questo venga costruita la leggendaria intro di Half-Life. La "Cabala" si occupa anche di seguire le fasi di playtest. Sierra, il publisher, ingaggia una serie di giocatori locali e li mette davanti al titolo per due ore. Dietro a ogni giocatore ci sono un membro della Cabala, uno dei designer di quel livello specifico, a volte un programmatore. Non interagiscono con il tester, ma si limitano ad annotare quello che funziona, quello che va modificato, quello che – contrariamente a quanto pensavano – risulta divertente. Moltiplicate l'operazione per circa 200 sessioni di test. Le tante modifiche apportate in continuazione al gioco si susseguono in quei mesi frenetici, ma non c'è purtroppo traccia di cosa viene cambiato esattamente e quando. Perché due mesi prima del lancio – come racconta nel 2017 Erik Johnson di Valve a Gamasutra – il software utilizzato per la gestione delle versioni, Visual Source Safe (VSS), esplode. In Valve sono costretti "a recuperare i pezzi dalle singole macchine" dei vari membri del team. Half-Life viene lanciato il 19 novembre del 1998 negli USA, e approda in Europa la settimana successiva. Newell si aspetta di venderne circa 180mila copie, ma entro la fine dell'anno il gioco supera quota 200mila nei soli USA. Solo una manciata di mesi dopo, il 23 aprile del 1999, nell'annunciare la prossima uscita della versione Mac, Valve dichiara di aver venduto già un milione di copie di Half-Life su PC. Valve è diventata di colpo una realtà a cui tutti guardano, e che tanto avrà ancora da dire in questo mondo in cui ha debuttato col botto, negli anni a venire.
Esploso il fenomeno parallelo rappresentato da Counter-Strike, e nel tripudio di espansioni come Half-Life: Opposing Force e Half-Life: Blue Shift, o di porting concretizzatisi e non, in tanti cominceranno a chiedersi quanto lontano sia un seguito vero e proprio. La risposta, purtroppo, è "abbastanza". Ma di quello parleremo la prossima volta. ❏

A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

IL NUOVO ECOSISTEMA AMD

Ryzen 5000 e Radeon RX 6000 sono i prodotti con cui AMD prova a tornare nei cuori dei videogiocatori. E stavolta forse ci riesce.

Sono passati tanti anni, da quando gli Athlon 64 erano i processori preferiti dai giocatori e lo stesso possiamo dire anche delle schede video Radeon, generalmente ottime per il rapporto tra prezzo e prestazioni, ma destinate a guardare – piuttosto da lontano – le migliori performance delle GeForce più costose. Così, negli ultimi dieci anni, il mondo del videogioco è cresciuto attorno al "connubio" tra CPU Intel e GPU Nvidia, lasciando ad AMD un ruolo di comprimaria. In un solo mese, però, la situazione si è quasi capovolta: i nuovi processori Ryzen riescono a battere i concorrenti di Intel nelle situazioni CPU-bound (tipicamente alla risoluzione Full HD, quella scelta dalla maggior parte di noi per giocare), contribuendo a produrre un framerate superiore e, con l'uscita delle schede Radeon RX 6800 XT, AMD può combattere ad armi pari con le agguerrite GeForce RTX 3080. Ma come è potuto accadere tutto questo? Vediamo qualche particolare delle loro architetture.

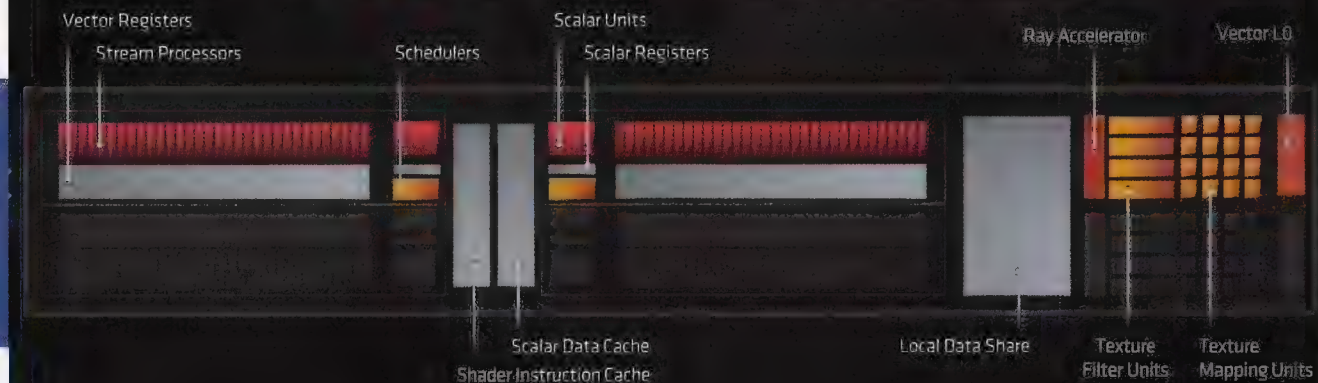
ECCO ZEN 3

Il motivo per cui le soluzioni di AMD non riuscivano a competere in questo peculiare campo di applicazione è una caratteristica intrinseca delle architetture Zen e Zen 2: la suddivisione di ciascun die (CCD) da 8 core in due complessi (CCX) formati da 4 core e 16 MB di cache di terzo livello. Sebbene tutti i core potessero accedere liberamente ai 32 MB di cache complessivi, quando un core presente nel primo CCX aveva bisogno di un dato contenuto nella cache del secondo, doveva passare attraverso una connessione Infinity Fabric che generava dai 70 ai 100 nanosecondi di latenza. Non solo: sembra proprio che i videogiochi traggano un notevole beneficio dalla presenza di una cache più grande, perciò passare dal modello 2×16 a una singola grossa cache L3 da 32 MB ha risolto il problema. Ma, in linea più generale, la vera rivoluzione di Zen 3 è il considerevole miglioramento dell'IPC, vale a dire il numero di istruzioni macinato dalla CPU in ogni ciclo di clock. AMD sostiene di aver fatto un passo avanti notevole, pari al 19%, rispetto alla precedente architettura Zen 2 (che a sua volta era il 15% più efficiente delle precedenti Zen e Zen+). Si noti bene che si tratta di un valore medio, calcolato sul comportamento di una vasta quantità di applicazioni, quindi ci saranno programmi che trarranno anche un beneficio maggiore dalla nuova architettura. L'aumento dell'IPC è direttamente proporzionale a quello delle performance di ogni singolo core presente sulla CPU, fino a ieri il tallone d'Achille che permetteva a Intel di avere comunque la meglio quando il calcolo parallelo non era così importante. La situazione, con Zen 3, è profondamente cambiata, al punto che un Ryzen 9 5900X supera del 14% il punteggio ottenuto da un Core i9 10900K al test single core di Cinebench R20. Il "miracolo" è dovuto a una lunga sfilza di ottimizzazioni e di cambiamenti operati da AMD nel disegno dell'architettura, modificata rispetto a Zen 2 in tutti gli step dell'elaborazione. Al di là della riorganizzazione dei core, a cui abbiamo dato maggiore spazio perché maggiormente incisiva per i videogiochi, AMD ha operato anche sul front-end, sugli execution engine e sul load store, migliorando in modo considerevole il funzionamento del branch predictor e riducendo i tempi d'attesa ovunque fosse possibile.

La riorganizzazione dei core nei die dei Ryzen 5000 è alla base della loro maggiore efficienza coi giochi.

Le nuove Radeon RX 6800 competono direttamente con le più potenti schede Nvidia: non accadeva da anni!

UN PROCESSORE "MODULARE"

Come nella passata generazione Ryzen 3000, anche le nuove CPU serie 5000 sono modulari, suddivise cioè in diversi "chiplet". In ogni nuovo processore Ryzen c'è una logica di controllo delle operazioni di input e output, quella che si occupa del controllo della memoria e del dialogo con le linee del bus PCI Express, del tutto identica a quelle della generazione precedente e, per tanto, rimasta al suo processo produttivo a 12 nanometri. L'idea è vincente per due ragioni: da una parte non era necessario aggiornare questa componente, essendo tuttora perfettamente adeguata ai tempi, dall'altra questa soluzione ha permesso di ottenere la totale compatibilità con tutte le schede madri in grado di ospitare una CPU Ryzen 3000: le schede con chipset della serie 500

Ogni compute unit di RDNA2 prevede un ray accelerator. Ma al momento Nvidia è ancora in vantaggio sul ray tracing.

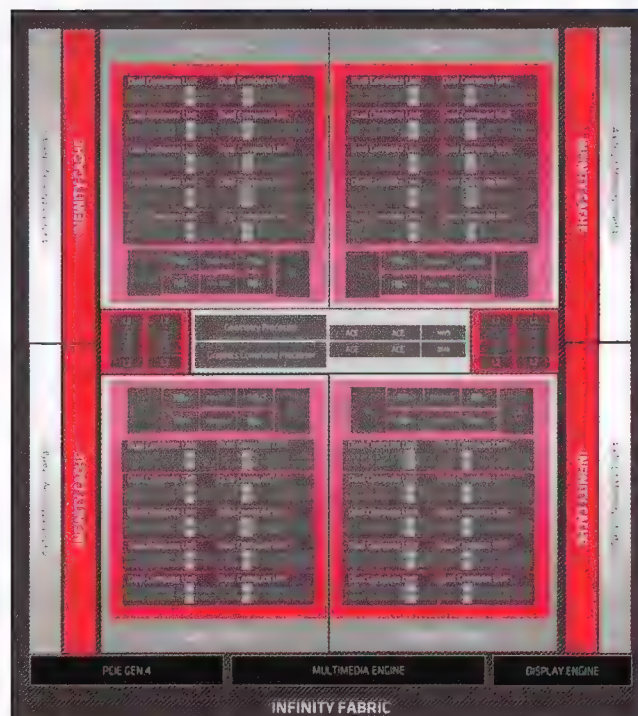
richiedono solo l'aggiornamento del BIOS, mentre i firmware per le schede serie 400 verranno aggiornate tra dicembre e gennaio.

FATE SPAZIO, ARRIVA RDNA2!

Ma la vera news per noi giocatori è l'arrivo delle schede video Radeon RX 6800 e 6900, basate sulla GPU conosciuta dagli appassionati come "Big Navi". I modelli annunciati per il momento sono tre, anche se già si vocifera su più morigerate soluzioni di fascia media che, per costi e caratteristiche, potrebbero risultare ancora più interessanti per il pubblico mainstream. Le prime schede presentate, in ogni caso, sono le RX 6800, RX 6800 XT ed RX 6900 XT. L'ultima dispone di "Big Navi" nella sua totalità, con 80 compute unit da 64 stream core ciascuno, quindi un totale di 5120 unità di elaborazione a cui si aggiungono anche 80 Ray Accelerators, l'equivalente in salsa AMD degli RT Core di Nvidia: unità dedicate all'accelerazione degli effetti in ray tracing. Le Radeon RX 6800 e 6800 XT, invece, dispongono rispettivamente di 60 e 72 compute unit. AMD ha inserito una logica RA per ciascuna di esse, optando quindi per un approccio tecnicamente simile a quello della sua concorrente. È tuttavia impossibile, al momento, metterle equamente a confronto: AMD ha scelto di supportare gli effetti di ray-tracing tramite le estensioni DXR standard delle librerie DirectX 12 Ultimate e Vulkan, mentre Nvidia ha aggiunto anche alcune estensioni proprietarie che al momento non sono supportate. I giochi, dal canto loro, hanno avuto quasi due anni di tempo per essere modellati sulle GPU GeForce RTX e, per tanto, è del tutto naturale che, almeno con i giochi già pubblicati, queste ultime possano dare risultati migliori nell'applicazione del ray-tracing. Chi scrive, tuttavia, è convinto che nei prossimi anni la situazione potrebbe evolversi diversamente: in fondo, la stessa architettura RDNA2 sarà presente in tutte le Xbox Series X/S e PlayStation 5 sul mercato, costituendo quindi un notevole vantaggio in fase di sviluppo e di porting. Insomma, sarà una battaglia davvero interessante per chi si occupa di hardware.

CACHE OVUNQUE E STANDARD APERTI

Diversamente da Nvidia, che è passata all'uso delle più moderne memorie DDR6X, AMD è rimasta fedele alle DDR6, usando peraltro un bus "striminzito" da 256 bit. Tuttavia, la banda di trasmissione si è allargata paurosamente grazie all'Infinity Cache, una grossa "memoria tampone" da 128 megabyte, simile a una cache L3, a cui tutti i core della GPU possono accedere liberamente prima di cercare un nuovo dato nella VRAM. L'idea è vincente, perché arriva quasi a triplicare la banda a disposizione senza incrementare i consumi. AMD, a tale proposito, sostiene addirittura che il bus a 256 bit con Infinity Cache abbia prestazioni 2,17 volte maggiori di un bus a 384 bit con consumi leggermente inferiori (9 decimi). Altra novità: le schede Radeon RX 6000 e i processori Ryzen 5000 sono i primi a supportare pienamente una feature del bus PCI Express che, per qualche misteriosa ragione, non è stata mai presa in considerazione da nessuno, il Resizable Bar Support. Di che si tratta? Sostanzialmente, di dare al processore centrale la possibilità di "vedere" tutta la VRAM montata sulla scheda video, mentre fino a oggi ci si è sempre dovuti accontentare di una "finestra" di soli 256 MB. AMD ha chiamato questa tecnologia SAM, Smart Access Memory, ma non si tratterà di un'esclusiva ancora a lungo: trattandosi di uno standard già previsto dal bus PCI Express, è lecito attendersi che anche i suoi concorrenti diretti l'adotteranno in futuro. L'unica cosa che veramente manca alle nuove schede Radeon è un'alternativa alla tecnologia DLSS (deep learning super sampling) di Nvidia, una tecnica di antialiasing intelligente effettuata usando i tensor core, unità esclusive delle architetture Turing e Ampere. AMD ha già annunciato, in collaborazione con Microsoft, di essere al lavoro su una tecnica alternativa e "standard" basata su DirectML Super Resolution, che dovrebbe presto fare parte della sua suite di tecnologie FidelityFX. ❑

L'organizzazione interna di una GPU Radeon RX 6000.

ULTRAWIDE "GESTIBILE"
La diagonale da 34" con risoluzione ultrawide da 3440x1440 pixel garantisce una fetta considerevole di spazio in più rispetto al classico QHD da 2560x1440, senza tuttavia pesare eccessivamente sulla scheda video (che deve essere potente!), e senza straniare troppo la vista. Un equilibrio che supera le abitudini degli schermi 16:9.

HA (QUASI) TUTTO CIÒ CHE SERVE
Con due porte HDMI 2.0 e due DisplayPort 1.4, può essere collegato a un massimo di 4 computer alla volta e visualizzarne due insieme. Il supporto a FreeSync Premium e G-Sync garantisce il supporto alle modalità VRR di tutte le schede video più recenti. Mancano, invece, le porte USB, ma dubitiamo che la cosa possa costituire un problema.

CURVATURA 1500R
Le dimensioni non sono particolarmente impegnative, soprattutto per le scrivanie più ampie: 80 x 33,5 x 26 cm, una profondità dovuta alla curvatura 1500R. Non si tratta della più pronunciata che abbiamo visto, ma è comunque più avvolgente di altre e, nel contempo, non aumenta eccessivamente la profondità dello schermo.

NIENTE HDR
Il pannello VA ha un contrasto pari a 3000:1 e una velocità G2G pari a 4 ms, con cui si gioca alla grande, senza sbavature. La luminosità però si ferma a 300 cd/mq e, benché il monitor sia capace di comprendere i segnali video con HDR, non è in grado di riprodurli. Esiste, però, una funzione di contrasto dinamico che permette di avvicinarsi discretamente al risultato.

MI CURVED GAMING MONITOR 34"

Produttore: **Xiaomi** Prezzo: **€ 449** Internet: **www.mi.com/it/**

Il mese scorso, proprio su queste pagine, avevamo recensito il monitor Odyssey G9 di Samsung, un vero gigante della visualizzazione in grado di abbracciare – letteralmente – la vista del giocatore con i suoi 115 centimetri di larghezza e la sua curvatura pronunciata. Non mancavano, però, i problemi legati alla sua risoluzione inusuale (5120x1440), mal supportata da giochi e schede video, e al fatto che in pratica fosse equivalente a due monitor QHD affiancati. Per chi non si accontentasse delle normali proporzioni 16:9 e avesse bisogno di qualcosa di più, esiste però un rapporto di proporzioni di poco più largo ma anche molto più accessibile, i 21:9, che negli ultimi tempi stanno diventando incredibilmente popolari. Schermi da 29 o 34 pollici, con una risoluzione pari a 2560x1080 o 3440x1440 pixel, che mediamente costano meno di 1000 euro, in base alle soluzioni tecniche e alle strategie di vendita adottate. Xiaomi, bisogna riconoscerlo, ha piazzato sul mercato la bomba: uno schermo UWQHD da 34" assolutamente competitivo, capace di raggiungere i 144 Hz di frequenza e quindi compatibile FreeSync/G-Sync (ufficialmente solo il primo, ma il secondo funziona lo stesso), a meno di 500 euro. Lo si trova infatti nei negozi online tra i 429 e i 499 euro, ma non fatevi fuorviare: grazie al suo pannello VA, la qualità dell'immagine è la stessa di monitor altrettanto capaci ma molto più costosi. Questo schermo è incredibilmente bello e piacevole da usare, non ha dato particolari problemi con i giochi e con le schede video e, chiaramente, è molto più gradevole di un 32:9, quando l'immagine è più piccola e centrata sullo schermo. Grazie alle funzioni PiP e PbP permette

UNO SCHERMO SPETTACOLARE PER DIMENSIONI, RISOLUZIONE E, SOPRATTUTTO, PREZZO, CHE RIDEFINISCE IL SUO PECULIARE SETTORE DI MERCATO

di visualizzare l'output di due computer contemporaneamente ed è possibile attivare una sorta di HDR grazie a una funzione di luminosità dinamica. Certo, in questo caso non parliamo di un HDR vero, ma non tutti sentono la necessità di un contrasto dinamico e, per poco più di 400 euro, qualcuno ne fa anche volentieri a meno. Un ottimo schermo, che non poteva garantire a Xiaomi un debutto migliore nel mondo dei gamer.

9.1

LA PICCOLA GRANDE NAVI

La GPU utilizzata è una declinazione di "Big Navi" con 60 compute unit attivate (su 80), per un totale di 3840 stream processor. La frequenza massima di lavoro nominale è 2105 Mhz, anche se in overclock è possibile salire a valori sensibilmente superiori. Grazie alla sua potenza, permette di giocare tranquillamente alle risoluzioni 2K e 4K, con il massimo livello di dettaglio possibile.

SUPPORTA RAY TRACING

Finalmente è possibile attivare gli effetti di ray tracing assistito anche su schede Radeon! La RX 6800 garantisce il supporto a Microsoft DXR e alle analoghe estensioni delle librerie Vulkan. Le prestazioni con ray tracing sono buone, in linea con quelle delle GeForce RTX 3070, sua naturale concorrente.

MOLTO PIÙ EFFICIENTE

AMD ha mantenuto la sua promessa di aumentare l'efficienza: l'architettura RDNA 2 si dimostra capace di produrre il 50% di performance in più a parità di consumi, rispetto alla generazione precedente. Per alimentare la scheda occorrono due cavi da 8 pin in arrivo dall'alimentatore, che deve essere certificato 80+ e capace di erogare almeno 650 W stabilmente.

SILENZIOSA

Negli ultimi anni le schede Radeon prodotte direttamente da AMD non si sono certo distinte per la silenziosità dei loro dissipatori ma, grazie all'adozione di una camera di vapore e di tre grosse ventole, stavolta è tutta un'altra storia. La RX 6800 funziona senza problemi per diverse ore senza scaldare eccessivamente e senza fare troppo rumore per contenere le temperature.

AMD Radeon RX 6800

	Horizon: Zero Dawn	Red Dead Redem. 2	GRID 2019	Serious Sam 4
1920x1080 FullHD	99	79	181	105
2560x1440 QHD	108	67	163	90
3840x2560 4K	81	61	116	86
3440x1440 UWQHD	64	61	146	80

RADEON RX 6800

Produttore: **AMD & al.** Prezzo: **€ 599** Internet: **www.amd.com/en/graphics/radeon-rx-graphics**

È da tanti anni che non parliamo più con entusiasmo di una scheda video Radeon. Da più di un lustro, infatti, Nvidia è riuscita a staccare nettamente la concorrenza, monopolizzando regolarmente la scena con il titolo di top-performer a ogni nuova generazione di processori grafici. Stavolta, però, è la volta buona: AMD è tornata e, dopo aver lasciato indietro Intel con i suoi processori centrali, ora va all'attacco nel settore delle GPU, con due schede capaci di competere con le GeForce RTX 3000. Le nuove armi di AMD sono le GPU Radeon RX 6800 e la sua versione XT, entrambe basate sulla nuova architettura RDNA2 e su un die conosciuto come "Big Navi", una belva di 520 millimetri quadrati in cui sono stipati 26,8 miliardi di transistor da 7 nanometri, capace di operare stabilmente a frequenze superiori ai 2 GHz. A fare la differenza è l'introduzione di due nuovi elementi: una singola unità di accelerazione per il ray tracing in ogni compute unit (quindi c'è una RA ogni 64 stream core) e una innovativa cache L3 da 128 MB "a cavallo", tra le unità di elaborazione e la memoria VRAM, ben 16 GB di assodata, e ormai relativamente economica, memoria GDDR6. Abbiamo installato la Radeon RX 6800 sul nostro solido testbed, basato su scheda madre Gigabyte Aorus X570 in abbinamento con una CPU Ryzen 5 5600X con RAM ultraveloce e il sistema operativo installato su un drive M.2 e, in quasi tutti i nostri test, il framerate medio rilevato è stato leggermente superiore a quello registrato da RTX 3070 e 2080 Ti, le sue concorrenti "di riferimento". Naturalmente, però, l'aspetto più atteso di tutti sono le performance con ray tracing attivato e, anche in questo caso, la scheda non delude: riesce infatti a offrire le stesse prestazioni di una RTX 3070, permettendo di giocare con ray tracing a 2560x1440 pixel e, con qualche rinuncia, anche a 4K. La Radeon RX 6800 si rivela dunque una scheda perfetta per i monitor 2K o quelli UWQHD, come quello di Xiaomi recensito nella pagina qui accanto.

UNA SCHEDA PERFETTA PER GIOCARE A 2560X1440 E SPINGERSI, SENZA ALCUNA DIFFICOLTÀ, A 4K E OLTRE

9.3

NON SOLO VELOCE
L'aggettivo "bello" per un componente tecnologico è inusuale ma in questo caso è appropriato. Il case metallico non solo è gradevole ma dissipa efficacemente il calore, mentre la mancanza di fili grazie al connettore PCIe riduce il disordine. La striscia LED, infine, conferisce armonia al proprio PC, soprattutto in case moderni con pannelli in vetro temperato che evidenziano l'interno.

PCIE VS SATA
Lavorare direttamente tramite slot PCIe rispetto al SATA fornisce un potenziale enorme al dispositivo. Più i file sono grossi più la differenza è consistente in termini di velocità lettura/scrittura. Ideale per chi vuole il massimo delle prestazioni con schede madri che non dispongono di slot M.2.

PREZZO ALLINEATO MA IMPEGNATIVO
I prezzi di questi prodotti sono decisamente altini ma allineati ai pari modelli M.2. Estetica, prestazioni ed eleganza fanno dell'AN1500 l'abbinamento perfetto ai PC Gaming di livello.

WD_BLACK AN1500 NVME 2TB

Produttore: **WesternDigital** Prezzo indicativo: **€ 538,99** Internet: **shop.westerndigital.com/it-it**

Le unità SSD al posto degli hard disk tradizionali magnetici sono di fatto l'innovazione più importante degli ultimi anni tanto che ormai non si può più concepire un computer gaming senza questo tipo di memorizzazione dati. La connessione tipica e più economica è certamente quella SATA: è la più compatibile che nella sua ultima versione, la 3.0, può raggiungere di 750 MB/s. C'è tuttavia un altro tipo di collegamento che avviene utilizzando gli slot PCIe. Gli SSD PCIe sono preferibili rispetto i SATA per le loro migliori prestazioni anche se non in tutti i tipi di funzionamento.
Lo slot Peripheral Component Interconnect Express è la stesso offerto per le schede grafiche e il collegamento avviene direttamente sulla scheda madre, non tramite cavi. L'interfaccia PCIe 3.0 ha una velocità di trasferimento di 985 MB/s per linea seriale. Sì, la connessione è proprio seriale ma sono disponibili 1x, 4x, 8x o 16x collegamenti seriali a seconda del tipo di PCIe. Chiaramente (e idealmente) il collegamento può essere mostruosamente più veloce di un SATA. La realtà è un po' diversa e i valori teorici non sono ancora raggiungibili praticamente ma, di fatto, il collegamento PCIe 2x o 4x è sensibilmente più veloce soprattutto nello spostamento di grandi moli di dati. Se a questo aggiungiamo la tecnologia NVMe (Non-Volatile Memory Express), specificatamente progettata allo scopo otteniamo il WD_BLACK AN1500. Disponibile in 3 formati da 1, 2 e 4 TB dal costo più o meno proporzionale dà il meglio di sé in lettura con un 6.500 MB/s e 4.100 MB/s in scrittura. Al suo interno troviamo un controller RAID di livello enterprise che garantisce affidabilità e prestazioni. Chiaramente nessun cavo, la tecnologia è racchiusa in un involucro di metallo che, oltre ad essere bello esteticamente funge da dissipatore (senza ventola) e, se non basta ancora, il bordo superiore è contornato da luci LED che consentono 13 diversi effetti cromatici.
Tramite software WD_BLACK Dashboard, oltre a gestire i colori, si può monitorare lo stato dell'unità e ottimizzare le prestazioni grazie alla modalità gaming. Più la quantità di dati è grossa più il gap con disco SSD SATA è ampia. Più ci si sposta verso l'accesso casuale più si riduce ma sempre con valori superiori. Certo che per poter sfruttare questa tecnologia bisogna impegnare 272 euro per la versione da 1 TB, 539 euro per la versione da 2TB e 1.056 per la versione da 4TB, non poco ma in linea con i migliori moduli M.2 a parità di capacità e caratteristiche tecniche ma molto di più delle versioni SATA limitate nel valore nominale del trasferimento dati. A voi la scelta.

1, 2 O 4 TB A VOI LA SCELTA. IL PREZZO SALE MA LE PRESTAZIONI SONO QUANTO DI MEGLIO DI PUÒ TROVARE AD OGGI SUL MERCATO

9.0

RYZEN 5 5600X

Produttore: **AMD** Prezzo: **€ 449** Internet: **www.amd.com/en/products/cpu/amd-ryzen-5-5600x**

AMD ci ha messo a disposizione una coppia di processori, un Ryzen 5 5600x e il fratello maggiore Ryzen 9 5900x ma, dato che lo spazio a disposizione è tiranno, questo mese vi proponiamo solo la recensione del primo: in fondo, al momento di scrivere, sono ancora introvabili entrambi e, al momento, i pochi esemplari reperibili hanno costi sensibilmente più alti del prezzo di listino suggerito da AMD. Quello del Ryzen 5 5600x, in teoria, dovrebbe essere circa 320 euro IVA compresa e, ne siamo certi, tra qualche tempo sarà più facile trovarlo per queste cifre. Lo valutiamo dunque sulla base di questo valore, sconsigliando acquisti compulsivi a prezzi maggiorati: tra i 450 e i 600 euro infatti si trovano alternative meno recenti ma altrettanto valide. Il Ryzen 5 5600x, in ogni caso, si rivela una CPU fantastica per giocare: con 6 core e 12 thread basati sulla nuova architettura Zen 3, si lascia alle spalle ogni titubanza anche nel gaming a 1080p, ultima roccaforte in cui i Core 10000 di Intel davano risultati migliori. Lo abbiamo installato su una scheda madre Gigabyte Aorus Master X570 e questi i risultati ottenuti in ambito gaming sono eclatanti: di fatto, la CPU di AMD supera, a parità di scheda video, perfino i framerate ottenuti con un Core i7 10700K, che ha due core e quattro thread in più a disposizione! L'aumento dell'IPC e quello delle prestazioni rispetto al suo predecessore Ryzen 5 3600x sono davvero notevoli: il test single core di CPU-Z sale da 502 a 648 punti, il test multicore di Cinebench R23 sale da 8956 a 10792 punti, mentre i due valori per il Core i7 10700K di cui sopra sono rispettivamente 564 e 8907 punti. Notevole, per non dire grandioso.

9.6

- \+ Nuova architettura Zen3 più efficace coi videogiochi.
- \+ Pienamente compatibile con le schede madri X500/B500.
- \+ Supera le prestazioni di CPU concorrenti più costose e dotate.
- \- Praticamente introvabile, a quasi un mese dal lancio ufficiale.

NAGA PRO

Produttore: **Razer** Prezzo: **€ 170** Internet: **www2.razer.com/it-it/store/razer-naga-pro**

Il camaleontico mouse di Razer NAGA PRO ci ha lasciato senza dubbio soddisfatti. Questa recensione per un soffio non è entrata nel numero precedente di TGM ma abbiamo così avuto modo di provarlo per un tempo superiore. È un bell'acquisto che lascia soddisfatti sia per fattura, sia per prestazioni. La plastiche di qualità, le finiture di classe, la precisione degli accoppiamenti, la gomma quanto basta per il giusto grip, gli inserti in PTFE... difficile pensare a qualcosa di meglio.
La parte superiore non presenta novità rispetto ad altri prodotti Razer: tasti DX e SX, rotella gommata orientabile e 2 tasti per funzioni extra come la regolazione dei DPI. Fino a qui niente di nuovo, sebbene di ottimo livello. Quello che caratterizza il NAGA PRO è la parte sinistra modulare. Innanzi tutto, come è chiaro dall'immagine, è un mouse ergonomico per destrorsi (non utilizzabile dai mancini anche se potrebbe a breve uscire la versione sviluppata appositamente). È ottimo per chi è abituato a utilizzarlo con tutto il palmo della mano appoggiato. Siccome il mio utilizzo, invece, è solo con 5 punti di contatto (claw grip), mi ha richiesto un minimo di adattamento per apprezzarlo al massimo. Ed ecco la chicca. In corrispondenza della posizione del pollice troviamo un modulo rimovibile e agganciabile magneticamente. A seconda dell'utilizzo potremo utilizzare il modulo a due tasti, sufficiente per giochi FPS classici o per l'utilizzo lavorativo. Il secondo modulo prevede 6 tasti su due linee da tre, ottimo per i battle royale, per arrivare all'ultimo modulo da 12 tasti, di fatto un tastierino numerico completo ergonomico, per giochi più complessi come i MMORPG. Per un utilizzo quotidiano o di gioco saltuario, salvo l'apprezzabile qualità del prodotto, non è consigliato. In ogni caso, anche il giocatore pro dovrà adattarsi all'impugnatura per ottenere grip e prestazioni difficilmente eguagliabili. Come tecnologia non si trova di meglio: sensore 200.000 dpi, wireless HyperSpeed a bassa latenza, 5 profili registrabili nella EPROM del mouse, 3 modalità di collegamento (filo, wireless/dongle e Bluetooth) e una batteria a lunghissima durata: abbiamo raggiunto quasi due settimane con 10 ore circa di utilizzo al giorno, più che sufficiente per ogni necessità. La ricarica può avvenire anche grazie al Razer Mouse Dock che però è venduto separatamente. In conclusione non abbiamo trovato difetti ma va prestata attenzione a forma e dimensioni che richiedono una prova di adattamento, mentre il peso che è nella fascia medio/alta ma non crea né problemi né rallentamenti.

9.4

- \+ Mouse top per i pro gamer o con molte ore di gioco al giorno.
- \+ Modulare per ogni esigenza (fino a 20 tasti utilizzabili).
- \- Velocità wireless con differenza non distinguibile dal cavo.
- ! Adatto solo a destrorsi con impugnatura completa

XPG PRECOG

Produttore: **Adata** Prezzo: **€ 149** Internet: **www.xpg.com/it/feature/620/**

Le XPG Precog sono cuffie per giocatori con due altoparlanti diversi in ciascun padiglione: un driver elettrostatico dedicato alle tonalità più alte e uno dinamico per i suoni bassi e medi. Si tratta di una scelta originale e controcorrente, visto che tutti i competitor preferiscono affidarsi unicamente ad altoparlanti dinamici in neodimio per tutte le frequenze. Il risultato vale un encomio: con la loro risposta in frequenza da 5 a 50.000 Hz, ben oltre l'udito umano, le XPG Precog passano la certificazione "Hi-Res Audio" e superano abbondantemente l'intervallo standard di 20-20.000 Hz prodotto dalla maggior parte delle concorrenti, perfino i 15-40.000 Hz delle cuffie Quantum One di JBL. Questo, unito al microfono cardioide da 20-20.000 Hz dotato di filtro anti-pop in gommapiuma, dovrebbe spingere le XPG Precog tra le cuffie di fascia altissima anche se, purtroppo, non sempre le migliori tecnologie sulla carta danno l'effetto sperato. Dopo un tentativo iniziale a ben 249 euro, Adata ha saggiamente deciso di riposizionare il prodotto a 149 euro IVA compresa, collocandolo nella fascia più adeguata. Le XPG Precog si appoggiano alla testa grazie a una seconda fascia elasticizzata, più interna, e si posizionano immediatamente sulle orecchie, senza la necessità di alzare o abbassare le forcelle. Queste ultime sono in metallo e possono ruotare liberamente di 180°. Le XPG Precog sono solide e più resistenti alla torsione (senza esagerare) di tutte le cuffie con archetto rigido in plastica e sono indubbiamente comode, nonostante i loro 362 grammi di peso. La presenza di due driver mi aveva caricato di aspettative, ma anche in questo caso i bassi hanno il sopravvento, soprattutto se si abbandona la connessione USB e si passa al jack analogico da 3,5mm. Adata comunque si fa perdonare con un ottimo microfono cardioide, accompagnato da un eccellente algoritmo di cancellazione del rumore ambientale, che funziona alla grande.

8.0

- \+ Microfono cardioide di buona fattura con cancellazione del rumore.
- \+ Costruzione elastica e robusta, con buona resistenza alla torsione.
- \- Non è accompagnata da software di controllo ed equalizzazione.
- \- Qualità del suono molto buona tramite USB, meno con il jack stereo.

ZEN e BUCKLER

Produttore: **Nowave** Prezzo: da **€ 60** Internet: **www.nowaveofficial.com**

La forzata permanenza in casa di questo periodo, le lezioni online, lo smart working e, chiaramente, il videogioco, hanno incrementato le ore passate davanti allo schermo. Trascorriamo molto più tempo guardando "da molto vicino" rispetto al passato e le statistiche della "miopia scolastica" sono già in crescita da un paio di mesi. Ma non è questo l'unico problema. Alla più che raddoppiata permanenza giornaliera davanti a uno schermo si aggiunge un assorbimento di luce blu. La luce blu-violetta visibile può potenzialmente danneggiare i nostri occhi: può provocare infiammazioni dolorose della congiuntiva e della cornea ma anche, in maniera più rara, danni al cristallino e, in particolare, alla retina. Tuttavia, la luce ha anche la funzione di regolare i nostri ritmi biologici e influisce sul nostro benessere generale. Il sentirci o meno svegli, concentrati e produttivi e l'essere pieni di energia e in salute dipende anche dalla luce. L'esposizione alla luce e nella specifica porzione di luce blu influisce sul nostro equilibrio ormonale da cui le regolazioni del ciclo sonno-veglia. Se ci mettiamo a giocare la sera davanti a un monitor al buio cosa succede? Non solo la proporzione di luce blu è alta proprio nel momento in cui il nostro corpo deve avviarsi verso il sonno, ma quando ci troviamo in una stanza al buio i nostri occhi passano a una modalità di visione dalla sensibilità al verde a quella per lo spettro ad alta energia del blu. Ne consegue che percepiamo la luce blu più intensamente e quindi possiamo provare una sensazione di maggiore abbagliamento, oltre a quella di irritazione e affaticamento. Applicare un filtro blu può quindi prevenire qualche problemino e garantire una visione più nitida e confortevole dello schermo. Tra le varie soluzioni troviamo gli occhiali con lenti trasparenti, con o senza correzione, di Nowave. Difficile valutare bontà ed efficacia dei prodotti in circolazione ma quello che possiamo notare è l'utilizzo da parte di Nowave di componentistica di qualità, sia per montature sia per lenti. Polimeri avanzati CR39, TR90 (un mix di nylon e fibra di carbonio), acciaio inossidabile e acetato, al posto delle più comuni plastiche. L'alto indice di rifrazione consente lenti più sottili e leggere e i trattamenti applicati non solo garantiscono protezione completa agli UV ma anche chiaramente un filtro alla luce blu di circa il 40%. Le personalizzazioni alla montatura sono innumerevoli, è possibile richiederli graduati e i rivestimenti delle lenti per ogni esigenza.
I soggetti più sensibili potranno percepire miglioramenti immediati, mentre altri vedranno solo una variazione dei colori del display. Da parte nostra dobbiamo dire che ci è parso di avvertire un minor affaticamento soprattutto nelle ore di gioco notturno e una maggiore attenzione ai dettagli. I prezzi sono interessanti ma con la vista non si scherza, meglio scegliere la versione con lenti premium e farsi consigliare dal proprio oculista di fiducia.

- \+ Buona riduzione della componente blu che l'occhio riceve.
- \+ Materiali utilizzati di buona qualità, sia per lenti, sia per montatura.
- \+ Garanzia soddisfatti o rimborsati di 30 giorni, niente male.
- Variazione del profilo colore del display.

RAZER TAGLIA I CAVI

HyperSpeed Wireless Technology, leader di settore e a bassissima latenza, diventa disponibile nelle periferiche più iconiche per il gaming. Ora le massime prestazioni sono anche senza filo.

HyperSpeed Wireless utilizza protocolli per i dati ottimizzati mentre l'Adaptive Frequency Technology incrementa stabilità e velocità di trasmissione, offrendo la più bassa latenza wireless di appena 195µs, un valore del 25% più veloce rispetto alle altre tecnologie wireless. Con i mouse abilitati Razer HyperSpeed, testati e approvati dai giocatori di tutto il mondo, queste tecnologie sono ora implementate anche nelle cuffie di fascia alta per gli esport e nella tastiera gaming più famosa di Razer.

BLACKSHARK V2 PRO

Le nuove cuffie in versione PRO esaltano le già ottime caratteristiche delle BlackShark V2, con un nuovo alloggiamento per il microfono e un ulteriore spazio per gli altoparlanti, offrendo un audio immersivo per il gaming wireless a bassa latenza, con una durata della batteria fino a 24 ore e 12 metri di portata per il segnale. Utilizzando gli stessi driver TriForce Titanium da 50 mm offrono un audio ancora più nitido e cristallino, con frequenze alte, medie e basse calibrate individualmente per alti più chiari, una ricca gamma di medi e bassi potenti. Il THX Spatial Audio con Gaming Profiles garantisce un suono immersivo a 360°, un vero vantaggio competitivo per i gamer. Dotate del nuovissimo microfono HyperClear Supercardioid da 9,9 mm, le Razer BlackShark V2 Pro assicurano una qualità vocale estremamente chiara per le comunicazioni di squadra, anche nella foga della battaglia. Ulteriormente migliorato l'isolamento della voce che respinge in modo più efficace i rumori ambientali posteriori e laterali. La maggiore sensibilità per una risposta perfetta alle basse frequenze, oltre a un alloggiamento ottimizzato per il massimo della chiarezza e un accurato rilevamento della voce, consentirà ai compagni di squadra di sentire ogni parola. In soli 320 g di peso, si presentano con un design chiuso con padiglioni dotati di cuscinetti in memory foam rivestiti in similpelle per un'eccellente cancellazione passiva del rumore inoltre, il tessuto FlowKnit traspirante riduce il sudore e l'accumulo di calore nei punti di contatto. Questa combinazione vincente rende le Razer BlackShark V2 Pro le cuffie gaming wireless per eccellenza.

DEATHADDER V2 PRO

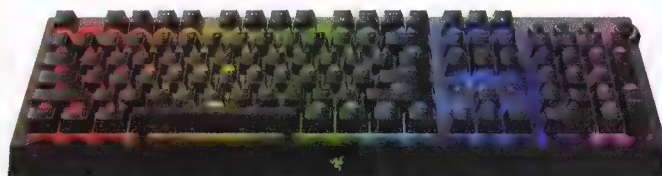
I DeathAdder sono la linea di mouse gaming più famosa e apprezzata da atleti di fama mondiale. Ora, mantenendo l'esclusiva forma ergonomica, il re dei mouse vede finalmente l'atteso aggiornamento alla tecnologia HyperSpeed Wireless. Il DeathAdder V2 Pro offre, quindi, 3 modalità di connessione con fino a 120 ore di durata della batteria via Bluetooth, 70 ore con HyperSpeed Wireless per una latenza ultra-bassa, o collegamento tramite cavo Speedflex in modo che i giocatori possano continuare a giocare durante la ricarica. Tutto questo in un design di 88 g di peso. Il mouse utilizza gli aggiornati Optical Mouse Switch, ultra-veloci e affidabili, che garantiscono fino a 70 milioni di clic. Ciascuno degli 8 pulsanti programmabili può essere personalizzato tramite Synapse 3, con spazio di archiviazione per un massimo di 5 profili di memoria on board. In combinazione con l'intelligente sensore ottico Focus+ da 20K DPI, i grip laterali stampati a iniezione e i piedini del mouse in PTFE 100%, permettono al DeathAdder V2 Pro di essere la scelta giusta per i veri gamer.

BLACKWIDOW V3 PRO

La BlackWidow V3 Pro dispone di Mechanical Switch migliorati, con un nuovo alloggiamento dei tasti trasparente che permette alla tecnologia Chroma RGB di brillare in tutta la sua luminosità. I Razer Yellow Mechanical Switch sono ora più silenziosi, con riduttori sonori in silicone in ogni tasto, per una esperienza di gioco priva di rumori. I nuovi keycap Doubleshot ABS, estremamente resistenti all'usura da uso continuo (ogni switch ha un ciclo di vita di 80 milioni di attuazioni) garantiscono un'azione affidabile e reattiva nelle battaglie più feroci. La BlackWidow V3 Pro è dotata inoltre di un solido e resistente telaio in alluminio e dispone di tasti multimediali dedicati con un quadrante digitale multifunzione e un poggia polsi per lunghe sessioni di gaming e una comoda digitazione. È la prima tastiera gaming wireless di Razer con tre modalità di connessione accessibili tramite un interruttore laterale, la BlackWidow V3 Pro può essere collegata a più dispositivi sia tramite Razer HyperSpeed Wireless che il cavo USB-C rimovibile, o accoppiata via Bluetooth con un massimo di 3 device - il che la rende la BlackWidow più versatile di sempre.

SEIREN MINI

€ 59,99

A cura di **Noi Bovas (www.bovabyte.net)**

NATALE VINTAGE

Lo sappiamo, avete affrontato le peggiori fatiche e puntato i vostri browser ogni minuto per comprarvi le schede video e i processori del momento ma, per un motivo o per l'altro, non ci siete riusciti. Allora che ne direste di allontanare la tristezza con qualche simpatico accessorio per il vostro PC? Siccome sappiamo che molti di voi sono amanti del retrocomputing e delle cose vintage, abbiamo deciso di omaggiarvi con una bella selezione. E per augurarvi Buon Natale e felice Anno Nuovo, ecco nella pagina a destra una favolosa strenna natalizia firmata dal nostro Davide Manzi!

BASTA LED, MEGLIO LE VALVOLE!

Diciamolo pure apertamente: tutte quelle maledette lucine microscopiche hanno davvero stancato. Una volta il mondo era pieno di lampadine, faretti, luci intermittenti colorate che, grazie alla potenza dei loro 220 volt, potevano anche generare scenografici princìpi d'incendio. Oggi invece le luci di Natale si vendono solo nei discount cinesi sotto forma di interminabili filiere di LED colorati tutti uguali, senza fantasia e senz'anima, nonostante i 128 effetti luce programmati dalla centralina. Ma noi che vogliamo ritrovare le emozioni di un tempo, a cosa potremmo mai anelare di più, se non a questa meravigliosa valvola termoionica prodotta in Russia negli anni della guerra fredda? Basta collegarla a una porta USB e infilarci una pen-drive in cascata, per vederla illuminarsi durante il trasferimento dei file. Credeteci, a vostro nonno scenderà una lacrimuccia quando la vedrà! Peccato che anche lei sia introvabile come una Radeon RX 6800.

Handmade Wooden Blue Pentode Radio Tube USB 2.0, € 25 su etsy.com

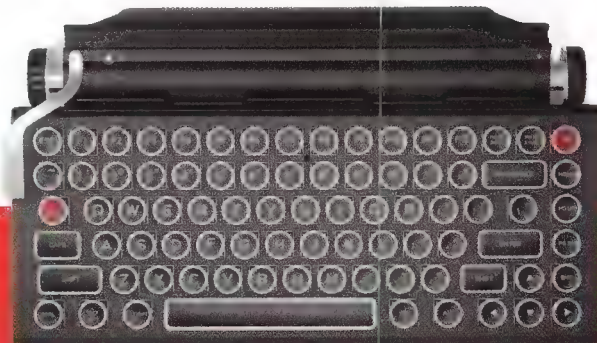
IL VECCHIO FRIGO DELLA NONNA

Se eravate bambini negli anni 70 è possibile che, nella cucina dei nonni, trovasse ancora spazio un frigorifero del dopoguerra, simbolo della modernità e di un benessere ritrovato, indispensabile strumento di conservazione del cibo e guadagno assicurato per il fornitore di energia elettrica, visto che gli elettrodomestici di un tempo saranno anche stati iconici nel design, ma di sicuro non badavano troppo ai consumi. Ebbene, se tutto questo vi manca, perché non rievocarne il ricordo con un meraviglioso frigo portatile USB? Basta collegarlo a una porta libera del computer, metterci dentro una lattina (non ci sta nient'altro, eccezion fatta per le bottiglie mignon di liquori vari) e assaporarla dopo ore e ore di digitazione indefessa al computer!

Dream Cheeky Mini Fridge, € 54 su Amazon

PIÙ MECCANICA DI COSÌ...

Gli sbarbati di oggi si vantano di avere sulla scrivania una tastiera meccanica, parlano di percorsi di attivazione, vaneggiano su effetti RGB ipnotici, esprimono la forza necessaria per pigiare un pulsante in... grammi: "la mia tastiera è migliore della tua perché richiede solo 30 grammi per la battitura, la tua invece ne pretende 60! Che schifo!". Sapete cosa gli direbbe Nonno Geppo? Che sono dei mammalucchi! Ai suoi tempi sì che le tastiere erano meccaniche! E solo chi si è rovinato le falangette per scrivere con una Lettera 22 o con una macchina per scrivere dei primi del Novecento può capire. Ma dato che collegare una Olivetti del 1918 al computer è piuttosto difficile, gli amanti del retrò dovranno accontentarsi di una bellissima Querkywriter, ovviamente meccanica e dotata di un bel vano "in stile" su cui riporre un tablet o un monitor ultrasottile. ❑

Querkywriter, € 289 su querkywriter.com

PS: avrete certamente notato che la maggior parte di questi prodotti è esaurita o giù di lì. Questo perché a Natale sono tutti più buoni, tranne noi Bovas, bwhahwhahwhahwha!

ALLORA! BENVENUTI A QUESTA SPECIALE PUNTATA DI 'CHRISTMASTERCHEF'...
OVVIAMENTEEEE!!! NON AVETE NESSUNA POSSIBILITA' DI SUPERARE LA MIA ARTE CULINARIAAA!!
MA CHE DICI?!!
STAREMO A VEDERE!
?!!
CALMA... CALMA...!!!
RICORDATE CHE QUESTA E' PUNTATA FINALIZZATA ALLA BENEFICENZA!
QUESTO BRODINO NON E' MALE. CHE INGREDIENTI HAI USATO?!
E' UNA RICETTA MIA UNICAAAA!!
SCOLOPENDRE IN SALAMOIA MILANESEEE!!!
!!
CREDO CHE NON GLI PIACCIANO LE SCOLOPENDRE!
FORSE LA SALAMOIA ERA TROPPO SALATAAA!
L'ORA DI TEMPO A VOSTRA DISPOSIZIONE STA PER SCADERE.
ADESSO PROVEREMO GLI ALTRI PIATTI...
ACCIDENTI! E' GIA' PASSATA UN'ORA!
MMMH... COSA ABBIAMO QUI ALLORA?!
?!
E' UNA CRÉPE DI PATATE ALLA VIGEVANESE.
!!
PUACH!
FO.. FORSE HO ESAGERATO CON IL PEPERONCINO!...
QUINDI?! COSA ABBIAMO QUI?!
SI TRATTA DI UN RAFFINATISSIMO PURE' 'ROBUCHON'!
DO... DOVE SCHONO FINITI I MIEI DENTI?!!
DEVO AVERE SBAGLIATO QUALCOSA NELL'IMPASTO...
FERMI! DOBBIAMO DARVI IL PREMIO!!
MD 020

OCULUS QUEST 2

In tempo per offrire una "terza strada" se Sony e Microsoft non vi hanno convinto, è arrivato il nuovo visore VR di casa Facebook. Occhio però a non dare l'Oculus Quest 2 alle fiamme come ho rischiato di fare io...

A cura di [illegible] Paschetto

Instupidito. Incredulo. Affascinato. Esaltato [illegible] è, semplicemente, pieno di gioia. Un in[illegible] di rendermi conto cos'avevo di fronte, quando davanti ai miei occhi, e tutto intorno a me, si è presentata City 17 nello splendore VR di Half [illegible] arrivato presto, e si chiama Oculus Quest 2.

UNDER THE HOOD

Il visore di Facebook è uscito sul mercato a [illegible] per tempo potreste aver fatto fatica a metterci sopra le mani: ancora ad oggi, per le versioni più popolari del Quest 2 le scorte sono piuttosto limitate. Noi però siamo riusciti ad accattarcelo e quindi eccoci qua a parlarvi della nostra esperienza [illegible] come stiamo facendo per il resto [illegible] peso, e con i suoi 503g è circa il dieci percento [illegible] Snapdragon [illegible] renderizzare immagini a 1832×1920 per occhio, e cioè circa il 25% in più di pixel. Il processore è l'ultimo discendente del Snapdragon 835 [illegible] al 45% per la CPU, e intorno al 33% per quanto riguarda la GPU, oltre a una migliore gestione della latenza e circuiti logici appositamente pensati per l'Intelligenza Artificiale. Menzionare il processore [illegible] un aspetto fondamentale che potrebbe non essere noto a chi non conosce bene le differenze tra i vari visori Oculus: il Quest 2 è una piattaforma

del tutto indipendente, non ha cavi, non ha bisogno di un PC per girare; ve lo mettete in testa e ci giocate. Ecco, magari per giocare a giochi "impegnativi" come il già citato Half Life: Alyx serve qualche upgrade, ma adesso ci arriviamo, datemi un attimo. Uno dei passi in avanti più significativi riguarda la frequenza di aggiornamento delle immagini: nel corso di novembre è stato rilasciato un aggiornamento che permette il passaggio dai 72Hz ai 90Hz: per l'all-in-one è già attivo su alcuni giochi; per la versione connessa a PC VR tramite Link è stata aggiunta la relativa opzione grafica direttamente sull'app desktop di Oculus. In particolare, nel primo caso le software house saranno in grado di adattare nativamente i loro giochi a tale frequenza, e anche di rilasciare patch per permettere ai prodotti già sul mercato di adeguarsi a questo standard

QUEST 2 È UNA PIATTAFORMA DEL TUTTO INDIPENDENTE: NON HA CAVI, NON HA BISOGNO DI UN PC PER GIRARE; VE LO METTETE IN TESTA E CI GIOCATE

Star Wars Tales from the Galaxy's Edge, ovvero la migliore performance visiva mai vista su un visore della serie Quest.

superiore. Per la PC VR, invece, gli aggiornamenti video a 72Hz, 80Hz e 90Hz sono attivabili a prescindere da attenzioni o update dei team di sviluppo. Alcuni pezzi grossi del settore si sono già mossi, e possiamo già goderci versioni aggiornate di SUPERHOT VR, Job Simulator, Beat Saber, Echo VR e altri. Si tratta di un passo notevole per la tecnologia della realtà virtuale nel suo complesso, un traguardo che aiuterà a creare esperienze sempre più immersive e realistiche, riducendo al tempo stesso quel fastidioso senso di motion sickness che affligge alcuni giocatori.

FULL OPTIONAL È MEGLIO

La versione base di Oculus Quest 2 ha un prezzo quasi sorprendente per essere una piattaforma stand-alone: 349€. Tale opzione si porta dietro alcuni compromessi, e prima di effettuare l'acquisto suggerisco di valutare bene alcuni optional. A mio giudizio il più meritevole di attenzione è il cinturino Elite che va a sostituire il sistema di base per tenere il visore ben fisso in faccia: l'Elite offre un supporto dietro la testa davvero comodo che permette sessioni di gioco di diverse ore senza problemi. A proposito di "vestibilità", la soluzione pensata per chi porta gli occhiali non è delle più flessibili: compresa nella confezione troverete un apposito spaziatore, che va collocato tra il Quest stesso e la protezione di gomma che va a contatto con il viso. Non è un problema se portate sempre gli occhiali, ma per chi, come me, li alterna alle lenti a contatto, ciò significa che ogni volta dovrete smontare e rimontare questo spaziatore, andando di fatto a ridurre la grande immediatezza d'utilizzo di questo headset. Trovarsi libero da qualsiasi cavo fa davvero sentire liberi, come se si comprendesse finalmente qual è il vero modo per cui la realtà virtuale era stata pensata fin dall'inizio; è facile quindi capire perché Facebook abbia deciso di abbandonare progressivamente le altre due linee di visori, il Go e il Rift. Tra l'altro, ad aumentare le nostre possibilità di movimento ci pensa il mitico pass-through, funzionalità mutuata dal primo Quest. Basta toccare due volte il lato sinistro del visore per sostituire la vista in-game a quella delle telecamere esterne del visore, così da poterci destreggiare tra divani, gatti e figli senza timore alcuno. La visione, seppure in bianco e nero, è molto precisa, e per testarla fino in fondo ho provato ad usarla per accendermi la pipa. Sì, fumo la pipa. È stato un gesto incredibilmente stupido che ancora non mi capacito di aver compiuto, ma ero troppo esaltato dal mio andare in giro per casa e versarmi bicchieri di vino con il Quest in testa. Be', adesso che l'ho fatto, sappiate che funziona, ma per l'amore del cielo non giocate letteralmente col fuoco come ho fatto io, rischiando di danneggiare un gran bel pezzo di tecnologia. Un aspetto rilevante di qualsiasi hardware che lavora senza essere collegato all'alimentazione è ovviamente la batteria, che in questo caso garantisce un'autonomia fra le due e le tre ore, a seconda del tipo di esperienza che state provando. Per i giochi più fisici è un tempo più che abbondante, almeno per la mia capacità muscolare e polmonare, mentre in altri casi ci si può ritrovare senza carica con una certa facilità, specie se ci si è scordati di mettere il visore in ricarica dopo la sessione precedente. Anche in questo caso, comunque, ci vengono in aiuto battery pack opzionali che raddoppiano o triplicano la nostra permanenza nella realtà virtuale, grazie a prodotti di Facebook o altri costruttori. L'aspetto fondamentale cui stare attenti è la compatibilità con la ricarica a 5V di tensione e 2.4A di corrente; chi lo sa, magari potreste già avere in giro per casa qualcosa che fa al caso vostro, magari che usate per lo smartphone. L'ultimo ninnolo di cui vi parlerò e l'Oculus Link, un semplice cavo, il cui potere non si può ignorare. Certo, ho appena finito di dire che non avere cavi intorno è fantastico, e non me lo sto mica rimangiando, ma è inutile girarci attorno: non ci si può aspettare più di tanta potenza di calcolo da un dispositivo mobile. Come ogni giocatore PC, c'è sempre una parte di me che vuole Teraflop, Teraflop e ancora Teraflop. Con un cavo in fibra ottica e connettori USB-C di elevata qualità (quindi non necessariamente quello venduto da Facebook, come abbiamo spiegato in questa stessa rubrica al tempo del primo modello), potrete collegare il Quest 2 al

SUPERHOT ha da sempre giocato con la meta-narrazione.

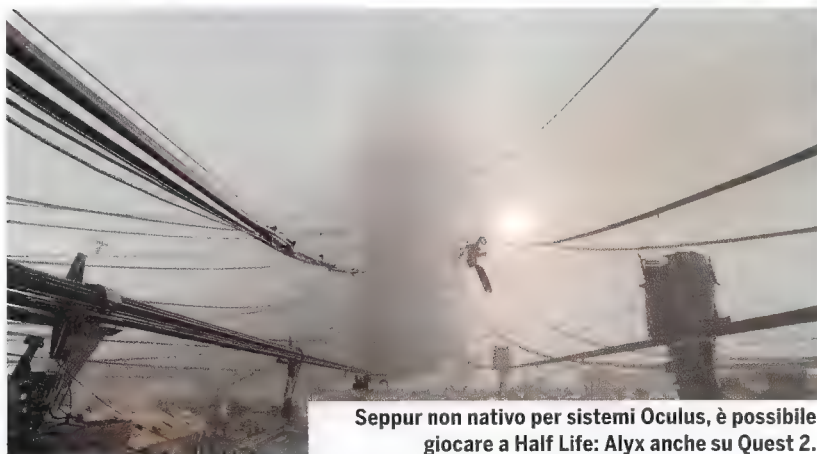
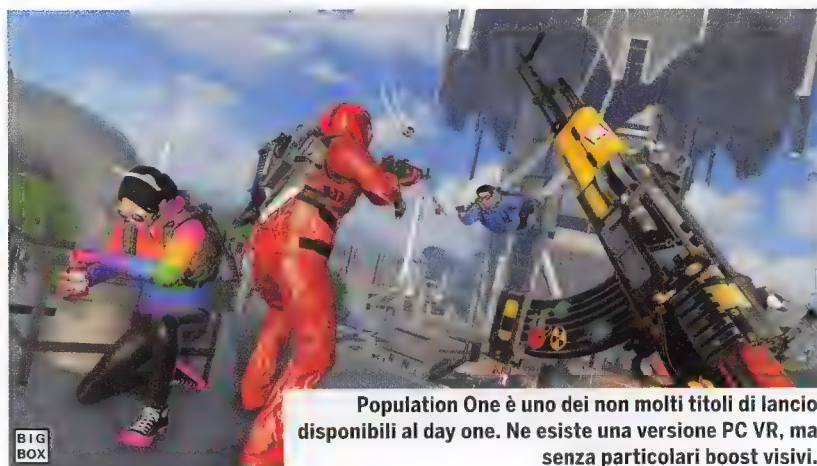
vostro PC, in modo tale che si prenda carico del lavoro computazionale; così facendo avrete accesso a giochi disponibili solo su Rift come Asgard's Wrath, o addirittura titoli nativi per altre piattaforme VR per PC, come il già citato e imprescindibile Half Life: Alyx.

Se vi va, potete portarvi il Quest 2 al parco e giocarci.

GAMING AND BEYOND

L'immediatezza è uno dei punti di forza anche per quanto riguarda il settaggio iniziale, per il quale basta un paio di minuti e un account Facebook. Ahia, siamo arrivati al tasto dolente. Tale scelta è stata criticata da molti, e capisco che i motivi di diffidenza abbiano ragione d'essere, specie considerando storie come quella di AggregateIQ e Cambridge Analytica. D'altra parte, cosa dovrei pensare del mio account Microsoft, su cui sono collegati Windows, il mio Xbox Game Pass (PC) e un indirizzo di posta elettronica? La questione è molto delicata e complessa, e ciascuno di noi ha tutto il diritto di avere una propria opinione e condividerne i meriti online per un sano confronto dialettico, ma sappiate che se volete utilizzare Quest 2, al momento le regole sono queste. Quantomeno, è possibile definire alcuni settaggi della privacy in maniera indipendente dalle vostre preferenze su Facebook, mantenendo quindi un certo distacco tra quello che fate in realtà virtuale e sul social network di Menlo Park. Vivere sulle spalle di un gigante dell'era dell'informazione ha comunque i suoi indubbi vantaggi, come una visione globale che va al di là del gaming puro e semplice. Ad esempio, tutti gli utenti hanno a disposizione da qualche settimana la funzionalità Oculus Move, una sorta di software integrato che va a misurare i principali parametri di attività fitness mentre utlizziamo le altre app, anche quelle non

HO TESTATO LA FUNZIONALITÀ PASS-THROUGH CON LA SUA VISIONE IN BIANCO E NERO PROVANDO AD ACCENDERMI LA PIPA. E' STATO UN GESTO INCREDIBILMENTE STUPIDO

deliberatamente pensate per fare esercizio. Non so voi, ma io posso assicurarvi che negli utimi mesi ho sudato di più con Beat Saber che facendo flessioni, o anche che sono rimasto senza fiato più dopo quattro livelli di Pistol Whip che alla fine di una mezz'ora di allenamento online di Peloton. La home di Quest 2 fa poi un buon lavoro nel proporci attività alternative o diversi tipi di intrattenimento, come i classici video 360° di sport estremo da far vedere agli amici che non hanno mai messo in testa un casco di realtà virtuale. La vera forza di questa nuova piattaforma è comunque la compatibilità con tutti i giochi già sviluppati e disponibili per il predecessore, che riducono i problemi legati all'assenza di una forte line-up di titoli dedicati. Di fatto, l'unico titolo di lancio è stato Population: One, un battle royale dallo scopo ridotto (si combattono 18 persone divise in squadre da tre) con la peculiarità di poter arrampicarsi su qualsiasi edificio delle sue mappe per poi lanciarsi in volo alla ricerca dei propri nemici. Ci si diverte, questo è assodato, e le differenze sono comunque poco drastiche tra la versione Quest e PC VR, considerata l'offerta grafica leggera in entrambi i casi. Tra gli aggiornamenti dei giochi per la funzione in autonomia, invece, al momento spiccano per colpo d'occhio The Walking Dead: Saints & Sinners, complice lo stile grafico cartoonoso, e l'avventura fantascientifica Red Matter, a sorpresa il miglior porting visivo prodotto fino a oggi sulle piattaforme wireless di Oculus. Tuttavia, la più alta vetta grafica raggiungibile con la maggior prestanza di Quest 2 è la nuova fatica a tema Star Wars di LMxLAB, Tales from the Galaxy's Edge, una produzione stavolta esclusivamente all-in-one che va molto oltre i confini dei tre Vader Immortal, sia a livello ludico, per la piacevole struttura shooter, che sotto il profilo meramente tecnico, con gli scenari più dettagliati e il level design più complesso che si siano mai visti sulla piattaforma (e anche per questo premiato con un bell'80, a fronte di una durata non stellare). Nonostante la relativa limitatezza iniziale della line-up, sono

Seppur non nativo per sistemi Oculus, è possibile giocare a Half Life: Alyx anche su Quest 2.

Population One è uno dei non molti titoli di lancio disponibili al day one. Ne esiste una versione PC VR, ma senza particolari boost visivi.

Con Elite Dangerous dovrete stare attenti a non finire risucchiati per sempre nella realtà virtuale.

poi previsti titoli ambientati nei mondi di Assassin's Creed, Splinter Cell e Medal of Honor (solo PC VR in quest'ultimo caso; all'uscita di TGM 378 dovrebbe essere presente la recensione

Con i suoi frequenti DLC, è difficile abbandonare Beat Saber.

su thegamesmachine.it), accanto ad altri importanti marchi come Jurassic Park e Warhammer 40,000 (!) che stanno per sbarcare gaming in realtà virtuale. Sono anche in fase di arrivo seguiti di titoli di successo (The Climb 2), e conversioni di giochi clamorosi che ci permetteranno di giocare in maniera totalmente wireless a cosucce come Rez Infinite e, addirittura, Myst.

CONCLUSIONI

La seconda generazione di Quest è dunque un netto passo avanti tecnologico che si presenta come un prodotto modulare, adatto ad attirare chi non conosce ancora la realtà virtuale con un rapporto qualità-prezzo davvero attraente; al tempo stesso permette ai fan della VR di aggiungere una serie di upgrade che in effetti vanno a mettere una pezza ai difettucci della versione base. L'offerta software non ha visto un'esplosione impressionante di titoli AAA, ma nell'attesa che arrivino quelli già annunciati ci si può abbuffare con l'ampia scelta di giochi già disponibili per il primo Quest, oltre che con una serie di attività che esulano dal gaming vero e proprio, rendendo questo visore una piattaforma di intrattenimento a tutto tondo. Un vantaggio di essere parte della famiglia Facebook sta nell'ampiezza della visione che la casa produttrice può immaginare e mettere in pratica; in un mondo civile, tra l'altro, ciò non dovrebbe andare a scapito della nostra privacy. ❑

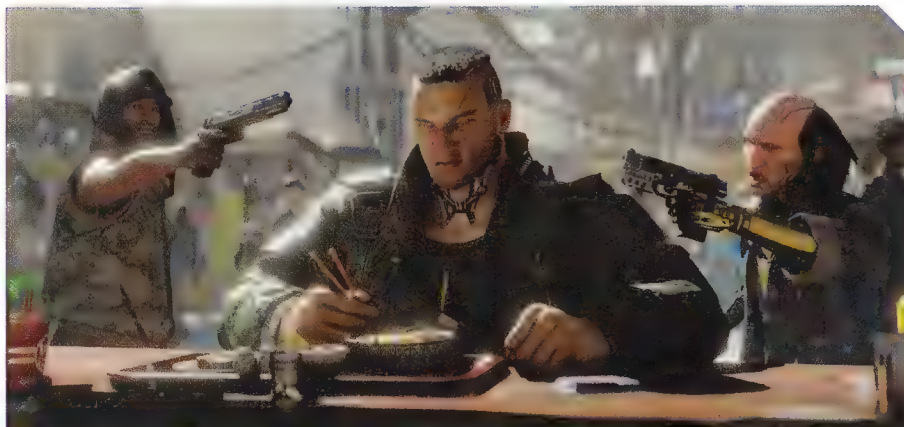
SÌ, OCULUS LINK È UN CAVO, MA IL SUO POTERE NON SI PUÒ IGNORARE

Sarà per le mosse à la Matrix, ma Pistol Whip è un gran esercizio per i quadricipiti. Al momento di scrivere è in arrivo l'espansione sci-fi "2089".

Prezzi Sistemi: € 349 (Spazio su disco 64GB), € 449 (Spazio su disco 256GB)
Prezzo Oculus Link: € 99 (per PC VR)
Accessori consigliati: Cinturino Elite, € 49

A cura di Michele "Sabaku no Maiku" Poggi
youtube.com/user/snmpoggi

L'URLO CHE DISTORCE

L'assordante voce dei fanboy rischia di annullare con forza uguale e contraria anche le giuste critiche. Un flusso talvolta insensato ma potente, persino capace di influenzare l'industria dei videogiochi.

Ci siamo. Ne abbiamo parlato tante volte in lungo e in largo, ma finalmente ci troviamo, per davvero, ad aver varcato le soglie della nona generazione videoludica. Son passati circa sette anni dal lancio di PS4 e Xbox One, anni che, se ci pensate, sembrano essere durati una vera eternità. So perfettamente che molti di voi sono indomiti PCisti, ma sono altrettanto sicuro che seguite con attenzione il mercato dei videogiochi a tutto tondo, forse proprio perchè giocate sulla "macchina delle macchine".
D'altra parte, mi atterrisce il solo pensiero di fare un recap della generazione che ci accingiamo a superare. Servirebbe davvero un impegno mastodontico: ci troviamo davanti a quella che, a conti fatti, ha rappresentato un'incredibile trasformazione per il medium e la sua consacraziodone a industria e arte alla pari di qualunque altra... Ed è curioso come, giusto in questo periodo, i meccanismi più oliati dell'intrattenimento cinematografico e televisivo abbiano cominciato a puntare sui videogiochi, per le proprie produzioni da piccolo e grande schermo, un po' come accaduto qualche anno prima (e ancora oggi) con le trasposizioni visive dei più celebri comics americani.
I videogiochi sono una realtà sempre meno "da nerd", un passatempo via via più massificato, conosciuto e riconosciuto. Questo porta ovviamente anche a delle conseguenze negative, vedasi la via imboccata dalle case tripla A e in generale la catena produttiva dove l'ultima parola, alla fine, l'hanno sempre gli investitori, piuttosto che artisti e professionisti del settore. Avrei voluto scrivere un articolo ottimista e luminoso, per questa ormai non troppo next-gen. E in buona parte lo sono, mi sento incredibilmente energico ed entusiasta all'idea di cosa potrà riservarci il futuro per ciò che oggi è, per me, tanto un lavoro, quanto la mia più grande passione. Prima di proseguire, vorrei far chiarezza su un punto che ritengo molto importante: non è per nulla vero, nè voglio si pensi, che io veda il proverbiale bicchiere mezzo vuoto. Volendo continuare la metafora, in questo caso per me non conta la quantità di liquido, ma la maniera in cui il recipiente verrà maneggiato.
Da diversi anni, in concomitanza con la sempre maggiore digitalizzazione di news e informazioni riguardanti i videogiochi, è venuta meno l'idea de "l'attesa di scoprire qualcosa", sostituendosi con il controllarlo e imporvisi: il pubblico, i videogiocatori, i consumatori, sono sempre più impazienti di sapere tutto e poter dire la loro. Questo va a braccetto anche con la nascita di vero e proprio "consumismo delle informazioni" e della cultura dello spoiler, entrambi spesso e volentieri strumentalizzati dal marketing delle major... Ma non è questo ciò di cui vi voglio discutere oggi.
Vorrei infatti parlare dell'altra faccia della medaglia, quella in cui i videogiocatori non sono le vittime dei "poteri forti", ma i responsabili di due atteggiamenti negativi ben specifici: l'entitlement del pubblico nella catena produttiva e la console war; inutile dire che questi due approcci al medium sono entrambi alimentati da comportamenti tossici, non di rado basati su vero e proprio cyberbullismo. È ovvio che io mi stia riferendo a solo una parte della categoria, e che esistono persone e iniziative meravigliosamente mature, da cui qualunque altro pubblico di settori d'entertainment dovrebbe solo trarre esempio. Tuttavia, è inevitabile che a ogni luce si contrapponga un'ombra, rappresentata proprio da quella fetta di persone etichettabili, semplicemente, come "i fanboy".

IL FANBOY È UN SOGGETTO CHE SI RITROVA, SPESSO MANIACALMENTE, A FARE UN INVESTIMENTO ANCHE E SOPRATTUTTO EMOTIVO NEI CONFRONTI DI UN PRODOTTO, UN BRAND O UNA PERSONA

Il fanboy è un soggetto che si ritrova a fare un investimento temporale, economico, ma soprattutto emotivo nei confronti di un prodotto, un brand, una persona: nel nostro caso, ovviamente, si tratterà di un videogioco. Ciò porta questa persona, che per forza di cose non deve essere abbastanza serena e/o matura da riuscire ad equilibrare le proprie priorità, a identificarsi e identificare la propria affermazione nel successo di quel gioco, che non può quindi essere giudicato, men che meno criticato... o rimandato. Il caso di Cyberpunk 2077 è esemplare: sembra proprio che una frangia di appassionati, peraltro di giochi contenutisticamente maturi, non possa reggere la "scoperta" che CD Projekt

I Got Death Threats For Reporting On A Video Game Delay [UPDATES]

Cara community,

Oggi abbiamo deciso di spostare la data di rilascio di *Cyberpunk 2077* di 21 giorni. La nuova data d'uscita è il 10 dicembre.

Molto probabilmente, ci sono molte emozioni e domande nella vostra testa, quindi, prima di tutto, vi preghiamo di accettare le nostre umili scuse.

La sfida più grande per noi in questo momento è distribuire il gioco su attuale generazione, next-gen e PC contemporaneamente, il che ci richiede di preparare e testare 9 versioni diverse (Xbox One / X, compatibilità su Xbox Series S | X , PS4 / Pro, compatibilità su PS5, PC, Stadia)...mentre si lavora da casa. Poiché *Cyberpunk 2077* si è evoluto fino a diventare quasi un titolo di nuova generazione durante lo sviluppo, dobbiamo assicurarci che tutto funzioni bene e che ogni versione funzioni senza intoppi. Siamo consapevoli che potrebbe sembrare irrealistico quando qualcuno dice che 21 giorni possono fare la differenza in un gioco così massiccio e complesso, ma lo fanno davvero.

Alcuni di voi potrebbero anche chiedersi cosa significano queste parole alla luce del fatto che abbiamo raggiunto la certificazione GOLD qualche settimana fa. Superare la certificazione significa che il gioco è pronto, può essere completato e contiene tutti i contenuti. Ma ciò non significa che smettiamo di lavorarci e smettiamo di alzare l'asticella della qualità. Al contrario, questo è il momento in cui vengono apportati molti miglioramenti che verranno poi distribuiti tramite una patch al dayone. Questo è il periodo di tempo che abbiamo erroneamente sottostimato.

Sentiamo di avere un gioco fantastico tra le mani e siamo disposti a prendere ogni decisione, anche la più difficile, se alla fine ti porta a ottenere un videogioco di cui ti innamorerai.

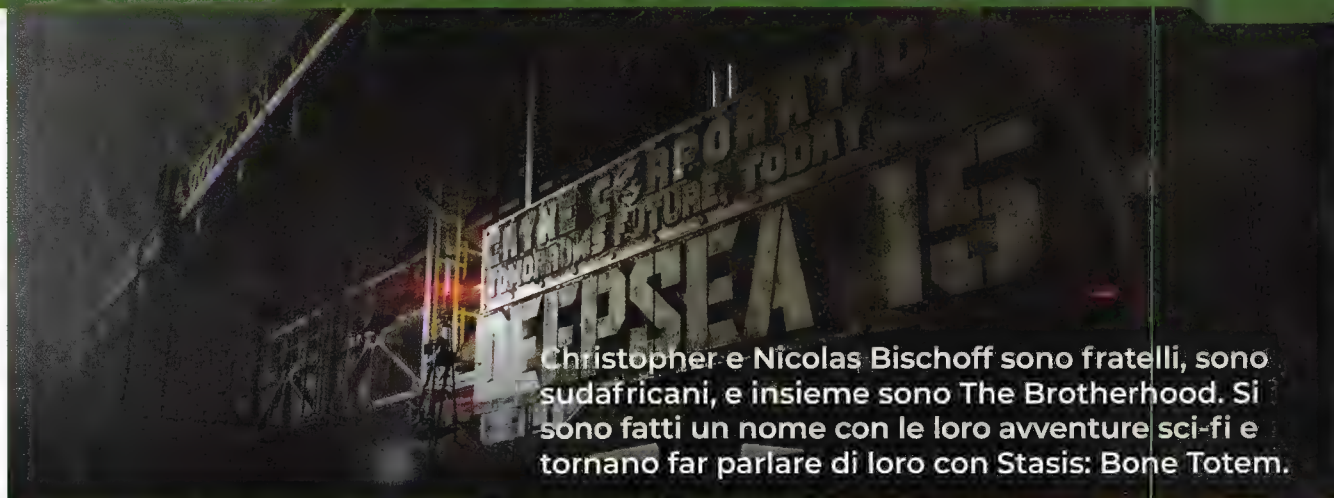
Adam Badowski e Marcin Iwiński

RED è una normale software house, e non un parco divertimenti pieno di caramelle e arcobaleni in cui la gente lavora solo per passione e voglia di farci felici. È anzi un luogo con le sue criticità, problemi amministrativi e un ambiente lavorativo non sempre paradisiaco, che comunque sforna giochi di altissimo livello. Probabilmente, si tratta almeno in parte delle stesse persone che si erano dichiarate indignate, poche settimane fa, dalla scoperta di un crunch decisamente sminuito dai capi dell'azienda CDPR, e che oggi arrivano a minacciare di morte e violenza gli sviluppatori per un rinvio di tre settimane, pretendendo fino all'ultima goccia di sangue e sudore per rispettare le scadenze, a costo di intimidire e umiliare. Tengo a precisare che questa non è una critica a CD Projekt RED (che in questo periodo qualcuna la merita) e men che meno a quei giocatori che sono rimasti genuinamente scottati di fronte all'ennesimo e inaspettato rinvio di un titolo in fase Gold: mi riferisco alla fetta marcia della community, quella

IL CORTO CIRCUITO SI CHIUDE NEL PEGGIORE DEI MODI, DOPO CHE ALLE ACCUSE DI CRUNCHING SEGUONO MINACCE DI MORTE PER IL RINVIO DI C2077

che crede di amare qualcosa, ma che professa il suo amore con violenza verbale ed è persino pronto a quella fisica... Come dimenticare i famosi video di "fan" di questo o quell'altro gioco, che delusi da una svolta narrativa o semplicemente dalla fine di un'esclusiva temporale, si sono registrati mentre distruggevano console e dischi? O anche altre minacce di morte arrivate persino ai giornalisti che pubblicavano leak sul rinvio di Final Fantasy XV o No Man's Sky, poi rivelatisi entrambi reali.
La nuova generazione sarà la più digitale di sempre e comunicazione, giornalismo e intrattenimento che ne derivano sono stati i più digitali, universali e inclusivi della storia. In parte è stata forza maggiore, naturalmente, ma anche un segno dei tempi. Si dice che "da grandi poteri derivano grandi responsabilità", ed è questo ciò che mi spaventa: una presa di potere sempre maggiore dei videogiocatori nei confronti di chi, quei giochi, li produce. Ciò che fanno Sony, Microsoft e Nintendo è concorrenza industriale, pratica che c'è sempre stata in un libero mercato ed è sacrosanto continui ad esserci, proprio per il nostro bene. Questa non è una guerra che avrà vincitori, perchè esiste solo nella testa di chi vuole vederla. E non deve essere vinta da qualcuno, perchè segnerebbe la fine della diversificazione dei servizi e, in buona sostanza, anche della nostra libertà di scelta. ❑

A cura di **Claudio Magistrelli**

FRATELLI NEL SEGNO DELLA FANTASCIENZA

Christopher e Nicolas Bischoff sono fratelli, sono sudafricani, e insieme sono The Brotherhood. Si sono fatti un nome con le loro avventure sci-fi e tornano far parlare di loro con Stasis: Bone Totem.

Lontano dai riflettori e dal clamore riservato ad altri studi, c'è un piccolo, ma solido team che da 2015 si è ritagliato uno spazio sempre più importante all'interno della nicchia delle avventure grafiche. Si tratta dei The Brotherhood, un nome dietro cui si cela una copia di fratelli sudafricani, Christopher e Nicolas Bischoff, che si sono imposti all'attenzione generale fin dal loro primo titolo, Stasis. I loro giochi sono facilmente riconoscibili dall'approccio isometrico e dalle ambientazioni fantascientifiche e ultradettagliate, in cui è facile scorgere rimandi a pilastri della fantascienza (filmica e videoludica) del recente passato, ma anche a filoni meno mainstream, come l'afrofuturismo, la corrente che esplora i futuri dominati dalla tecnologia nel contesto delle tradizioni del continente africano. Se non li avete mai sentiti, il consiglio è di recuperare Cayne, piccola avventura disponibile gratuitamente su Steam e GOG. A breve, tuttavia, è probabile che sentirete parlare di loro con maggiore frequenza. In questi giorni The Brotherhood ha annunciato l'uscita del nuovo gioco dello studio, Stasis: Bone Totem, seguito del loro titolo d'esordio. Ci è sembrata l'occasione giusta per portare Christopher e Nicolas sulle nostre pagine e porgli qualche domanda sulla loro esperienza nello sviluppo indipendente, così lontana da quelle che sentiamo raccontare di solito.

TGM: Ciao Christopher, piacere di conoscerti! Vuoi presentarti ai nostri lettori?

Stasis: Bone Totem, è un ritorno alle origini per The Brotherhood.

DOPO AVER LAVORATO DIVERSI ANNI CON LA LIBERTÀ ARTISTICA DI CUI GODIAMO IO E NIC, È DIFFICILE TORNARE INDIETRO

CHRISTOPHER BISCHOFF: Ciao! Mi chiamo Christopher Bischoff, sono un CG artist e vengo da Cape Town, Sud Africa. Dirigo un piccolo studio indie con mio fratello Nicolas, programmatore e producer. La nostra compagnia è nota per le sue avventure caratterizzate da una peculiare visuale isometrica. Al momento siamo al lavoro sul nostro quarto titolo.

TGM: Il nome della compagnia, The Brotherhood, dice molto. Due fratelli che fanno videogiochi: quanto è dura?

CHRIS: Ce lo chiedono in molti, ma non potrei immaginare un modo diverso per farlo. La nostra storia lavorativa ormai ha raggiunto le due decadi. Io mi concentro sulla parte artistica e Nic sulla programmazione. Le nostre competenze sono complementari, perciò funzioniamo particolarmente bene come team. Condividiamo anche parecchie responsabilità per quanto riguarda design, audio e scrittura. Può sembrare complicato bilanciare il rapporto lavorativo con quello familiare, ma ci fidiamo entrambi ciecamente dell'altro e sappiamo che ogni decisione è motivata dalla volontà di realizzare il gioco migliore possibile. E poi ci siamo dentro fino al collo entrambi, è questo che ci permette di creare qualcosa di davvero speciale!

TGM: Com'è la scena dello sviluppo di videogiochi in Sudafrica?

CHRIS: C'è una larga fetta di popolazione che gioca, e di sicuro la scena dello sviluppo di videogiochi è in crescita. Ma come ogni altra compagnia tecnologica che si trova a operare qui, affrontiamo una serie di difficoltà specifiche. La prima è il bacino di talenti del settore a cui si può attingere, ridotto rispetto ad altri paesi. Fortunatamente le connessioni ad alta

Il livello di dettaglio delle ambientazioni e la qualità dei filmati è pazzesco se si pensa che è tutto realizzato da una sola persona.

STASIS OCCUPA UN POSTO SPECIALE NEL MIO CUORE. LA TRAMA È UNA DICHIARAZIONE D'AMORE VERSO TUTTE LE STORIE CHE MI HANNO PORTATO A ESSERE ARTISTA OGGI

La visuale isometrica, gli scenari iperdettagliati e una forte componente narrativa sono caratteristiche fisse in tutte le avventure dei fratelli Bischoff.

velocità ormai sono diffuse, fattore che abbassa la barriera all'ingresso. Abbiamo anche problemi di infrastrutture, tra periodi di scarsità d'acqua e una rete elettrica instabile, ma sappiamo trovare soluzioni creative anche a questi problemi.

TGM: A giudicare dai vostri giochi, siete grandi fan della sci-fi. Quali sono i vostri film/libri/giochi preferiti?

CHRIS: Troppi per citarli tutti! Alien di sicuro è quello mi ha influenzato maggiormente come artista, ma davvero tutto, da Star Control 2 a Fallout, ha avuto un influsso sui nostri giochi e le nostre carriere. Siamo cresciuti con Star Wars e Star Trek, dunque credo che l'idea di un enorme universo narrativo sia uno dei motivi per cui facciamo questo lavoro. Poter dare vita a un intero universo, con differenti linguaggi, figure di spicco, religioni e persino una sua moralità è qualcosa di speciale. Di recente ho intercettato The Expanse e ho riletto Dune, dopo aver visto il trailer. Ci ho anche aggiunto una spolverata di lavori di Graham Hancock, che mi servivano da ispirazione per alcuni elementi del nuovo gioco, Stasis: Bone Totem.

TGM: L'Africa e l'afro-futurismo influenzano il vostro lavoro?

CHRIS: Il nostro ultimo gioco pubblicato a inizio anno, Beautiful Desolation, mostrava molte influenze provenienti dalle terre intorno a noi. Volevamo realizzare qualcosa di unico, che mostrasse i segni dei luoghi che ci circondano e ci ispirano, perciò l'abbiamo ambientato in un'Africa post-apocalittica. Vivere in Sudafrica ci espone quotidianamente a una molteplicità di culture e linguaggi, senza dimenticare i diversi paesaggi mozzafiato che può vantare. Incorporare queste esperienze nei nostri giochi è una parte molto importante del nostro processo creativo, e crediamo si sia visto soprattutto in Beautiful Desolation.

TGM: I vostri giochi esplorano una nicchia, simile ai point&click, risultando però quasi un genere a parte. Da dove viene l'ispirazione?

CHRIS: Noi vogliamo raccontare belle storie e i punta e clicca sono un approdo naturale in questo senso, per come mettono la storia e i personaggi davanti a tutto. Poi subentra il discorso artistico. Ho sempre amato i giochi isometrici, come Fallout e Diablo, dunque quando abbiamo avuto la possibilità di creare i nostri giochi ho subito voluto fossero isometrici. E ha funzionato!

TGM: Gli scenari isometrici ultra-dettagliati e i filmati di alta qualità sono un marchio di fabbrica delle vostre produzioni. Come riesce uno studio così piccolo a raggiungere standard così alti?

CHRIS: Wow, grazie! Io e Nic siamo stati commercial artist a lungo, perciò la velocità nella realizzazione è sempre stata fondamentale per crescere. Abbiamo imparato un sacco di scorciatoie per ottenere lavori di alto livello in un breve lasso di tempo, ma non c'è un trucco magico: lo condividerei volentieri!
I FMV sono una parte importante nei primi ricordi da videogiocatore e, per lo stesso motivo, abbiamo voluto continuare la tradizione nei nostri titoli. Ogni tanto ci viene da strapparci i capelli, ma non abbiamo intenzione di lavorare al di sotto di quello che sappiamo essere il nostro standard qualitativo.

TGM: I vostri puzzle sono diversi di solito dal classico "combina tot oggetti". Come li elaborate?

CHRIS: Oh, il puzzle design è così difficile! Di solito decidiamo prima cosa vogliamo che succeda, e poi ragioniamo su come ottenerlo attraverso i puzzle, spesso cercando di capire che logica appliche-

In Stasis sono evidenti le influenze di un classico della fantascienza, Alien di Ridley Scott.

Beautiful Desolation si è distaccato della palette oscura degli altri titoli, strizzando l'occhio all'afrofuturismo.

rebbe una persona in quella situazione se accadesse nella vita reale. Poi succede che giocando e rigiocando ci capita di modificare qualcosa, perché tirando le somme sono i personaggi e la storia gli elementi più importanti.

TGM: Non avete mai pensato di fare qualcosa di diverso?
CHRIS: Dopo aver lavorato diversi anni con la libertà artistica di cui godiamo io e Nic, è difficile tornare indietro. Adoro la libertà creativa che questo lavoro mi garantisce: quando ti capita di poter esplorare futuri post-apocalittici o templi sottomarini? Lasciar correre libera l'immaginazione è stimolante, questo è il lavoro migliore del mondo!

TGM: Non avete un publisher né un ufficio stampa: quanto è difficile fare tutto da soli?
CHRIS: Abbiamo gestito una grossa società per parecchio tempo e lo stress di dover sottostare a procedure e scadenze gestite dai clienti è il motivo che ci ha convinto a cambiare lavoro. La libertà e la possibilità di creare i nostri giochi e le nostre storie è ciò che ci guida, e i giocatori sembrano apprezzarlo. Può essere dura, a volte, ma negli anni abbiamo incontrato molte persone che apprezzano e supportano il nostro lavoro, quindi è anche molto appagante.

TGM: Non avete mai considerato l'idea di ingrandirvi? E cosa fareste con un budget più grande?
CHRIS: Grande non è sempre meglio, se lo chiedi a me. La paura è di finire incastrati nei dettagli e perdere di vista il motivo per cui lo stai facendo. Non vogliamo dirigere un team di artisti, perché ci trasformerebbe in manager che gestiscono processi, e ciò ci terrebbe lontani dal tavolo da lavoro. Siamo così felici di sporcarci le mani! Un budget più grande non cambierebbe le fondamenta di The Brotherhood, ma ci consentirebbe di creare giochi un po' più grandi (oltre che permetterci sedie più comode!). Ma in tutta onestà credo che continueremmo a fare questo tipo di giochi.

TGM: Passiamo al vostro prossimo gioco, Stasis: Bone Totem? Perché un sequel? E pensate mai di sbarcare su console?
CHRIS: Stasis occupa un posto speciale nel mio cuore. La trama è una dichiarazione d'amore verso tutte le storie che mi hanno portato a essere un artista oggi. Cullavamo l'idea di tornare a visitare quel mondo da un po', ma poi ci siamo tuffati in un'altra grande impresa come Beautiful Desolation (a proposito, uscirà su console grazie alla partnership con Untold Tales!). Quando ho raccontato a Nic cosa avevo in mente per Bone Totem, ci siamo subito ributtati su Stasis.

TGM: Cosa devono attendersi i giocatori?
CHRIS: Se hanno amato Stasis e Cayne, ameranno Bone Totem. Credo che rimarrà molto impresso, sono esaltato dalla direzione che sta prendendo. Parlando di migliorie, abbiamo previsto la possibilità di alternarsi tra tre personaggi. Si aiuteranno tra loro per risolvere i puzzle, ma ciascuno avrà una sua storia.

TGM: Le tecnologie della next-gen (il ray tracing ad esempio) hanno cambiato il vostro modo di lavorare?
CHRIS: Noi facciamo giochi concettualmente 2D, quindi ci influenzano in maniera limitata. Però alcuni balzi tecnologici di sicuro ci hanno aiutato a raggiungere una qualità più elevata. Credo che l'accesso a strumenti professionali disponibili anche a piccoli studi abbia aperto nuove strade per l'espressione artistica.

TGM: C'è qualcosa di Bone Totem che nessuno sa e che volete rivelare ai nostri lettori?
CHRIS: Temo i vostri meravigliosi lettori dovranno pazientare ancora un po'. Ad ogni modo, possono soddisfare la loro curiosità con la demo di Bone Totem disponibile su Steam, raggiungibile anche da www.stasis2.com: è un perfetto assaggio di ciò che verrà. ❑

IL PROSSIMO NUMERO SARÀ IN EDICOLA A FINE GENNAIO!

THE GAMES MACHINE
Dic '20/Gen '21 – Mensile – 5,90 euro

Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it
redazione@thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
Graphicscalve spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

UltraGear™

Sphere Lighting 2.0

UHD 4K

IPS 1ms GtG

Be The Game Changer

Corri verso la vittoria con il monitor UltraGear 27GN950 di LG e vivi un'esperienza di gioco sensazionale grazie alla straordinaria qualità del display Nano IPS con risoluzione UHD 4K, tempo di risposta 1ms (GtG) e refresh rate a 144Hz (con Display Stream Compression).

*Le immagini sono simulate